

PSM
MC
Nº17
450 pts
2,70 euros
Revista PlayStation
100% independiente
TENCHU 2
Se acerca la secuela del mejor juego de Ninjas
Reportaje: E3 Los Angeles, La mayor feria de juegos del mundo
INCUBADORA
Spider-Man
Star Trek: Invasion
Tony Hawk 2
A EXAMEN
Rally Championship
Superbikes 2000
Alundra 2
Nightmare Creatures 2...
¡¡GRATIS: LA MAYOR COLECCIÓN DE TRUCOS JAMÁS PUBLICADA.!!
Este mes segundo libro.
00017
8 414090 203944

NÚMERO 42 YA A LA VENTA





Número 17 31 de Julio de 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya
Redacción: David de la Escalera,

Colaboradores:
Daniel López, Javier Sánchez, Jaime Martín,
Fernando Minaya, José Martínez, Rubén Salina
Wally López, Dr. Kucho, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Alfredo López
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Orense, 11, bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas
(incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

"Ya tenemos fecha"

Era lo que estábamos esperando desde que llegamos a Los Angeles y los de Sony no nos lo ocultaron mucho tiempo más. La fecha oficial de lanzamiento de PlayStation 2 será el **26 de Octubre** de este año simultáneamente en Europa y EEUU. Otra gran noticia es que las PS2 que vengan por aquí no tendrán los dichosos problemas con el DVD que dieron las primeras que salieron en Japón. Y todavía hay más, estas consolas contarán con un espacio para la incorporación de un pequeño disco duro de 3,5 pulgadas. Alguna ventaja debía tener el que las recibamos más tarde, ¿no?. En otro orden de cosas, deciros que este año el E3 ha sido el más alucinante de todos, tanto por la cantidad como por la calidad de los poductos que allí se han presentado. Por supuesto, la estrella este año ha sido la PS2; pero no penséis que la 1 está muerta ni mucho menos, ya que hay más de 50 títulos previstos para su lanzamiento durante este año. Esperemos que Sony siga con esta acertada política de lanzamientos, tanto para la actual consola como para la nueva. No os perdáis el extensísimo reportaje sobre la feria que publicamos en este número, tan extenso que hemos tenido que dividirlo en dos entregas, en el que encontraréis todo lo que allí se presentó sobre PS2 y el próximo mes sobre la Playstation actual. Hasta el mes que viene consoleros, consoleras...

Alberto Minaya
Director

PSM Creatures



Tenchu 2

► pg. 26 ◄



La continuación del mejor juego de Ninjas que se ha hecho para nuestra consola. Sigue la tendencia actual que parece haber invadido el mercado, de hacer precuelas en lugar de secuelas, aunque sí que incorpora un montón de novedades con respecto al anterior, como el editor de misiones, entre otras.

LA PORTADA DE ESTE MES



Este mes PSM por fin ha conseguido tener una portada de Marc Silvestri, conocido por sus etapas en La Patrulla-X y Lobezno y al que últimamente hemos podido ver más por The Darkness. Hemos querido trabajar con el desde el primer número. Gracias por hacernos un hueco en tu apretada agenda entre la dirección de tu propia compañía de comics, Top Cow, y tu nuevo proyecto ultrasecreto en el que estás trabajando.

LA PORTADA DE ESTE MES

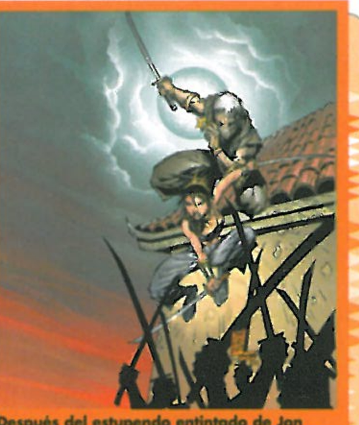
Cada mes tratamos de reflejar en nuestra portada una imagen que defina de alguna manera el estado actual del mercado con la ayuda de los mejores ilustradores del momento.



El primer boceto que nos envió ya nos pareció suficientemente bueno. Este Marc debe ser adivino. Con unos pocos ajustes seria perfecto.



Preferimos cambiar el ángulo de la espada del original. También se quitaron unos cuantos brazos y espadas para que no ocupasen demasiado espacio.



Después del estupendo entintado de Jon Sibal, Richard Isanove se encargó de ponerle color a la cosa. Como podreis ver se ha añadido más cielo a la imagen.

Sumario

MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Los nuevos detalles sobre Final Fantasy IX

Lo último sobre la nueva aventura épica de rol de Square

Steiner, un caballero, es el personaje de mayor edad de los descubiertos hasta el momento.

Square consiguió sin duda causar una buena conmoción el pasado enero con el anuncio de tres nuevas entregas de la serie Final Fantasy, pero los detalles concretos sobre el último episodio de la saga en la PlayStation original eran más bien escasos, por no decir nulos. Menos mal que el velo de secretismo que rodea al título ha empezado a alzarse poco a poco. En el Tokyo Game Show de primavera de este año, logramos obtener más información y cosas que enseñaros sobre el que promete ser el Final Fantasy más fastuoso y magnífico que se ha visto.

En primer lugar, ya sabemos cuál es la fecha oficial de lanzamiento del título en Japón: 19 de Junio de 2000. Square todavía no ha fijado fechas para otros países, ni siquiera para Estados Unidos, así que os podréis imaginar que todavía tardaremos algo en verlo por nuestras casas, salvo que recurramos a la importación, claro. Sin embargo, se espera que llegue al mercado americano a lo largo de noviembre de este mismo año, por lo que todavía hay esperanzas de verlo antes del nuevo siglo por nuestras fronteras. También se han desvelado las identidades de tres de los ocho personajes que los jugadores podrán llevar a lo largo de la aventura. Rompiendo con la tradición de Final Fantasy de que algún guerrero o rebelde sea el centro y motor de la historia, esta aventura girará en torno a un mago oscuro de nueve años que responde al nombre de Vivi Ornitier, al que se unirán a lo largo de su misión un joven ladrón llamado Zidan Tribal y un caballero real (no es que no sea de mentira, sino que es de la realeza), de nombre Steiner Adelbert.

Algunas de las escenas que se han podido ver resultan tan épicas e impresionantes, que podrían competir con las secuencias más elaboradas que Hollywood puede producir.

▸ Zidan es el imprescindible personaje joven rebelde/ladrón/soldado que no está muy seguro de su papel en todo el asunto.

▲ Una vez más, los personajes poligonales se combinarán con fondos generados por ordenador para producir escenas con tan buen aspecto como ésta.

▲ ¿Es cosa nuestra, o de verdad Vivi se parece sospechosamente al pequeñajo ese de He-Man y los Masters del Universo, Orko.

Los detalles específicos sobre el argumento que rodea la que será indudablemente épica aventura todavía están por desvelarse, pero sí han salido a la luz algunos elementos sobre el manejo y desarrollo del juego. Para empezar, la aventura estará bastante equilibrada, de modo que podremos asumir el control de Vivi, Zidan y Steiner, así como otros personajes (bueno, estos últimos no están completamente confirmados) de manera individual de cuando en cuando para llevar a cabo ciertas tareas y seguir sus andanzas por separado, mientras los demás siguen ocupándose de sus propios asuntos. También se ha dicho que volverá a haber un sistema de oficios similar al de FFV, que permitirá a cada personaje tener especialidades personalizables, tanto si son magos, ladrones, caballeros, etc. Square también ha prometido que esta vez habrá más mini-juegos que en cualquier otro Final Fantasy anterior, y que se reducirá el tiempo que hace falta para lanzar hechizos en comparación con FFVIII. ¡SÍ!

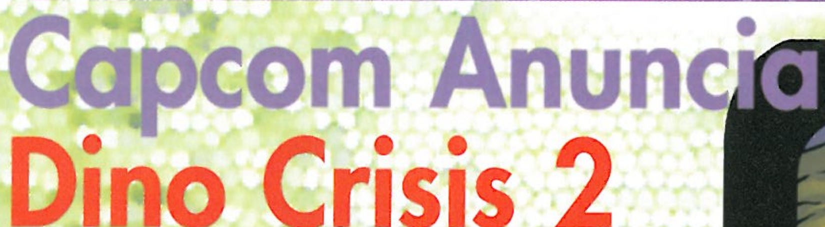
Teniendo en cuenta que, para cuando leáis esto, ya se supone que debería haberse producido el debut japonés, no es difícil suponer que Square desvelará mucha más información próximamente y podéis estar seguros de que haremos lo posible por manteneros al corriente.



▲ Ziedan es el personaje que votamos como "con más posibilidades de ser el héroe protagonista", sin embargo no es así. En realidad, resulta que es ese tal Vivi, de aspecto mucho más llamativo.



◂ Los dragones jugarán un papel importante en el juego, pero todavía no sabemos hasta qué punto será fundamental para el desarrollo de la historia.

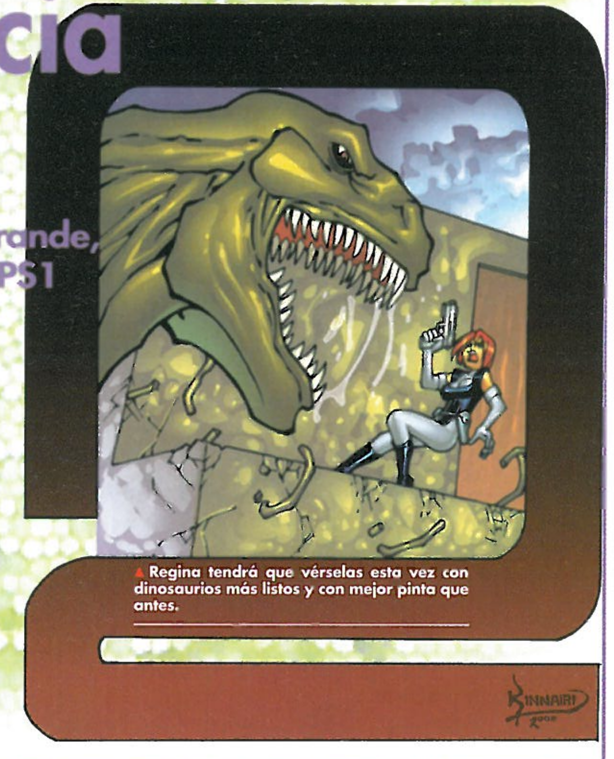


Capcom Anuncia Dino Crisis 2

Regina regresa en una aventura más grande, más terrorífica y de mejor aspecto para PS1

Ya es completamente oficial: Dino Crisis tendrá su secuela, pero no en PS2, al menos por el momento. Capcom ha desvelado que Dino Crisis 2, dirigido nuevamente por el creador de Resident Evil, Shinji Mikami, estará listo para su lanzamiento este otoño para PlayStation, y contará con una serie de mejoras y novedades con respecto al anterior juego.

Esta vez, la mayor parte del juego tendrá lugar en una densa (y, como os podréis imaginar, realmente terrorífica) jungla, donde tendremos que enfrentarnos a más dinosaurios, que, por supuesto, serán más inteligentes que antes (como si los primeros no fueran ya lo bastante peligrosos). El juego tendrá también personajes más grandes y con mayor detalle y, a diferencia del original, contará con fondos pre-generados (como en Resident Evil). En lo que se refiere al manejo y control, Regina ahora podrá abrir fuego con sus armas contra dinosaurios desde arriba (mientras está en un puente o una torre, por ejemplo), y también tendrá un nuevo compañero al que podremos manejar. Estad atentos a futuros detalles y pantallas del juego que esperamos tener pronto.



▲ Regina tendrá que vérselas esta vez con dinosaurios más listos y con mejor pinta que antes.

El próximo Resident Evil va cobrando forma

Primeras filtraciones desde Japón

Hasta que se realice el anuncio oficial desde la Central de Capcom, todo lo referente al próximo capítulo de la saga de Resident Evil no puede dejar de considerarse como mucho un simple rumor. Los últimos cotilleos acerca de Bio Hazard 4 que han surgido procedentes de Japón, sin embargo, son suficientes para que cualquier fan de la serie empiece ya a animarse.

Se dice que el juego está todavía en sus primeras fases de desarrollo, y Capcom todavía está pensándose si usar entornos pre-generados (como en RE 1, 2 y 3) o entornos poligonales generados en tiempo real (como en Code Verónica para Dreamcast). El rumor más sonado, sin embargo, se refiere al argumento del juego. Según reportajes aparecidos en la prensa japonesa, un posible escenario coloca a los jugadores controlando a miembros de la siniestra corporación Umbrella, que tendrán que enfrentarse no sólo a su propias y horribles creaciones que han escapado a su control, sino también a conocidos miembros de S.T.A.R.S. Además, se comenta que Hunk (el personaje oculto de RE2) podría jugar un papel importante.

Os ofreceremos más información sobre el juego a medida que la obtengamos, que esperamos que sea para el siguiente número, así que no os impacientéis.



▲ ¿Llegaremos a manejar a algún miembro de la infame corporación Umbrella? Sólo el tiempo lo dirá, pero no deja de ser una idea curiosa.

Todo un mundo Nuevo

El mundo de Final Fantasy IX tiene un aspecto magnífico, con algunos lugares de aspecto variado y totalmente único que resultan absolutamente brillantes y dejarán a más de uno con la boca abierta.



▲ Estas gigantescas alas protegen la ciudad de los embates de los dragones.



▲ Este teatro flotante está bajo el control de una banda de ladrones.

Siempre fantástica

Una loca carrera a través del pueblo para ver quién consigue atrapar antes la chapa mágica de Coca-Cola.

H ¿Se os ha ocurrido plantearos lo importante que es la serie Final Fantasy en Japón? Pues para que os vayáis haciendo una idea aquí tenéis este detalle: Square ha colaborado con Coca-Cola para producir un anuncio de televisión completamente generado por ordenador para esta marca de sobras conocida por todos en el que aparecen personajes de FFIX. En el anuncio se puede ver a Vivi, Zidan y compañía tratando de cazar una chapa mágica de Coca-Cola a través de un pueblo en pleno carnaval. Podría fácilmente considerarse uno de los mejores trabajos hasta la fecha de Square en lo que a vídeos generados por ordenador se refiere.



Por el camino, los personajes de FFIX cruzarán un colorido carnaval, con lanzafuego incluido.

Vuelven Crash y Spyro

Las mascotas de Sony encabezan sus lanzamientos de PS1 previstos para este otoño

No dejabais de preguntar por ellos, sobre todo por Crash, en los últimos correos. La idea de no volver a disfrutar con las andanzas de este personaje parecía teneros preocupados a más de uno. Nosotros insistíamos en que sus creadores habían decidido no volver a usar al personaje en ningún otro título, pero que no era imposible que cambiaran de opinión. Es algo que ya ha pasado antes, y luego nos dejan a nosotros en mal lugar, por decir que no habrá más juegos de Crash, o similar.

Pues, precisamente, poco después de terminar el anterior número, Sony anunció sus planes para PlayStation1 para este otoño, y ciertos nombres familiares destacaron entre el resto.

Desarrollado por el estudio inglés Eurocom y previsto para su lanzamiento en noviembre, Crash Bash (título provisional) es en realidad un juego de fiesta para cuatro jugadores, en el que aparecerán este personaje y sus amigos. Estará compuesto por nueve eventos diferentes, desde carreras a batallas estilo Poy Poy, y tendrá también un Modo Aventura que dicen que estará más en la línea de los primeros títulos de Crash y en el que podrán tomar parte dos personas.

Spyro: Year of the Dragon presenta 30 nuevos mundos para explorar, además de varios nuevos mini-juegos. Podremos controlar cuatro nuevos personajes, cada uno con sus propios niveles y objetivos a cumplir.

En esta última aventura, Spyro anda a la busca de huevos de dragón, que estarán esparcidos por todo el mapa.

Sony también está ampliando su listado de plataformas con la incorporación de dos nuevos productos con licencia de Disney. Aladdin in Nasira's Revenge saldrá a nivel internacional este Agosto (todavía no sabemos cuándo lo hará aquí), mientras que Emperor's New Groove, basado en la próxima gran película animada de la factoría Disney, está previsto para Noviembre, aunque es de suponer que aquí tendremos que esperar antes a que la película llegue a los cines, como suele ocurrir con todos los lanzamientos de este tipo.

Tampoco se están olvidando de los aficionados a los deportes. Bajo su sello 989 Sports, Sony lanzará NFL GameDay 2001 (Agosto), NCAA GameBreaker 2001 (Agosto), NHL Face Off 2001 (Septiembre), NBA ShootOut 2001 (Noviembre) y NCAA Final Four 2001 (Noviembre).

Por último, Sony está preparando una versión para PlayStation de un concurso televisivo increíblemente popular Who Wants to Be a Millionaire (Quién Quiere Ser Millonario), que por ahora tenemos la suerte de no haber tenido que soportar en nuestro país (como si no tuviéramos suficiente con Gran Marrano).



Habrá ocho personajes con los que jugar, incluyendo viejos conocidos como Crash, Coco, Tiny, Dr. Neo Cortex y toda la panda.



Podemos esperar varios tipos de juego diferentes, como en el que tendremos que conseguir que todo el suelo quede de nuestro color.



30 nuevos y brillantes mundos aguardan a Spyro en esta ocasión, con nuevos enemigos a los que derrotar.

Destruction Derby se pone duro

Vuelve la primera serie de carreras de acción de PlayStation



▲ Habrá al menos 12 circuitos completamente nuevos en el juego, que van desde los óvalos de polvo a pistas cubiertas de nieve.

Antes de que llegaran Vigilante 8 o Twisted Metal, teníamos Destruction Derby, y, aunque el juego no contaba con ningún tipo de arma, sirvió para que la generación de los 32 bits se familiarizara con la locura y la acción motorizada. Ahora que nos acercamos al quinto aniversario del juego, Psygnosis está a punto de lanzar su sucesor, que ya os comentábamos el mes pasado en uno de los reportajes, y que se titulará Destruction Derby Raw.

Manteniendo la misma premisa argumental que los dos anteriores (o sea, nuestro coche es nuestra arma), el juego pretende mejorar en gran medida el factor de realismo visual de la serie. Los coches y escenarios cuentan ahora con un nivel de detalle muy superior, y además los efectos de iluminación y colisiones también han sido mejorados.

Habrá al menos 12 circuitos en el producto final que irán desde las típicas hondonadas de destruction derby a pistas exteriores cubiertas de nieve o circuitos por bosques. Dentro de poco tendremos más detalles.

Primer Vistazo: Time Crisis: Project Titan

Namco desvela su nuevo juego de pistola exclusivo para PlayStation

Los rumores sobre un nuevo juego de Time Crisis exclusivo para PlayStation llevan ya meses circulando por ahí y por fin han sido oficialmente confirmados. Titulado Time Crisis: Project Titan, el juego no tiene nada que ver con el reciente Crisis Zone de máquina recreativa, que funciona con el hardware System 23 de Namco. En vez de eso, se trata de una nueva incursión, desarrollada especialmente pensando en los jugadores caseros. Otros detalles, como fechas de lanzamiento y similares, están aún por descubrir, y no pudimos contactar con los representantes de Namco a tiempo para esta edición, pero podéis estar seguros de que os los ofreceremos en cuanto podamos.



▶ Gráficamente, Time Crisis: PT es similar al clásico original, pero incluye escenarios completamente nuevos.

notas

► Rumores procedentes de Hollywood apuntan la posibilidad de que Sony Pictures esté considerando producir una serie animada para televisión (con gráficos generados por ordenador) basada en Metal Gear Solid. Aunque tampoco podemos esperar verla en breve, ya que se dice que Sony está esperando a juzgar la reacción a la película de Final Fantasy antes de seguir adelante con el proyecto.

► Midway está preparando el debut de la secuela de su juego de boxeo Ready 2 Rumble para PlayStation2. Además de contar con gráficos significativamente mejorados, se dice que el título también contará con más personajes que el primero, entre los que podrían llegar a incluirse boxeadores reales.

► Agetec ha desvelado que se va a encargar de distribuir tres de los juegos de From Software para PlayStation2 antes del final de este año. El primero de ellos será Eternal Ring, el juego de rol en primera persona que ya estaba disponible para el lanzamiento japonés de la PS2, seguido poco después por el rol de acción Evergrace y el juego de mechs Armored Core 2.

► Será Infogrames, y no SNK, la casa encargada de distribuir el juego de rol Koudelka de Scanoth, publicado recientemente en Japón, y que esperamos ver en breve por aquí. El juego cuenta con una mezcla de la atmósfera de Castlevania, la exploración típica de Resident Evil, y el sistema de combate del rol tradicional.

► En el frente de la PlayStation2, se dice que más de un fabricante de periféricos está preparando un módem de 56k a través de USB que podría estar ya disponible para cuando se produzca el lanzamiento de la propia consola este otoño. Aunque, en principio, estaría pensado específicamente para su uso con los sistemas americanos de PS2, esperamos que no suponga un problema su adaptación al sistema europeo. Por medio de este aparato será posible acceder a correo electrónico y páginas web, y algunos desarrolladores ya han mencionado que podrían considerar incluir la posibilidad del uso de módem en sus próximos títulos para PS2. En breve esperamos tener más información sobre dispositivos similares.

Tokyo Game Show en Primavera 2000

El Tokyo Game Show no podría estar completo si los organizadores, CESA, no inventaran alguna frase más o menos tonta que sirviera para hacer la promoción y en cierto modo establecer cierta "atmósfera" o "ambiente" para todo el cotarro. Al show de Primavera le tocó un eslogan que decía algo así como "El Tokyo Game Show Evoluciona a Su Versión del Año 2000". ¿Por qué no? Es de suponer que para ellos tendrá algún sentido, aunque suene algo ridículo. Organizado conjuntamente con Sega, Sony y Nintendo, como suele ser habitual, Microsoft también tuvo una fuerte presencia, como anticipo del lanzamiento de su propia consola más adelante este mismo año (o eso dicen). La asistencia del público bajó con respecto al anterior de otoño del '99, pero era algo que cabía esperar, teniendo en cuenta que el festival PlayStation2 se había celebrado sólo un mes antes. Aun así, 131.708 aficionados a los videojuegos asistieron al evento a lo largo de los tres días. Como suele ser habitual, el domingo fue el día más ajetreado, haciendo que fuera recomendable evitar la zona si querías conservar la pizca de cordura que aún nos queda. Pero basta de rollos: lo que os importa es saber qué se cocía por allí relativo a la PlayStation y eso es lo que os



▲Como siempre, el evento hizo que el Makuhari Messe estuviera abarrotado los tres días.

Sony Compañía

En primer lugar, Sony hizo lo que siempre hace en el Tokyo Game Show, que es enseñar sólo unos cuantos juegos en un stand enorme. Esta vez los afortunados "ganadores" fueron TVDJ, IQ Remix +, Fantavision y Spyro 2 (ahora es cuando se está lanzando allí). La idea de Sony consistía fundamentalmente en dejar que los desarrolladores externos hicieran la mayor parte de la labor de promoción. Eso no quita para que resultara algo decepcionante que la compañía no hubiera puesto algo más de empeño en su propio stand.

Tecmo y Namco andaban ocupados librando su particular duelo de juegos de lucha, con Dead or Alive 2 y Tekken Tag Tournament frente a frente en el terreno de la feria, y ambos saliendo a la venta el mismo día. El juego de lucha libre para PS2 de Tomy, Baki the Grappler, parecía todavía en un estado muy básico e incompleto. Konami enseñó Rend y Z.O.E. sólo en vídeo. El Sky Surfer de Idea Factory era jugable, aunque otra cosa muy distinta es que supieras cómo hacerlo, ya que no estaba nada claro cómo se controlaba el asunto. Sólo cuando ya pasabas el mando al siguiente y te alejabas tranquilamente pensando en el tema se te ocurría por dónde podían ir los tiros. Imagineer enseñó un juego de rally bastante prometedor para PS2 llamado Rally Hard (aunque éste no deja de ser un título provisional), pero sólo en vídeo, ¡pues vaya! En el stand de Enix podía verse el curioso 0 Story (y sí, es un cero, no la letra 'o', llamado así por la forma de llevar en inglés el marcador en el tenis, donde 0 se dice "love", en vez de "nada" como decimos aquí). Por desgracia parece bastante seugro que no se distribuirá fuera de Japón. Habrá que pensar en las importaciones.



▲ Sony montó un stand enorme pero tampoco lo llenó con mucho material.



▲ Dead or Alive 2 fue otro de los juegos más impresionantes del evento.



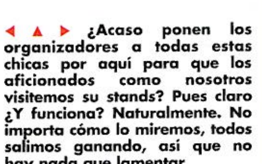
▲ Nunca se puede dejar de visitar el stand de Square, sobre todo si tiene material de FFIX.

Las chicas de los Stands

Otra de esas cosas que no pueden faltar en cualquier feria de juegos: las chicas haciendo promoción de todo lo que se muestra allí. Algunas disfrazadas de personajes y otras más al natural. Algunos no podían despegarse de la chica que llevaba el traje verde de patinadora en el stand de Jet Set Radio de Sega, pero hay quien opina que las ganadoras fueron las de Konami, que llevaban todas ellas diferentes atuendos para cada uno de los juegos, así tenían contentos a todos los aficionados.







◄ ▲ ► ¿Acaso ponen los organizadores a todas estas chicas por aquí para que los aficionados como nosotros visitemos su stands? Pues claro ¿Y funciona? Naturalmente. No importa cómo lo miremos, todos salimos ganando, así que no hay nada que lamentar.

Nuevo Comentario

Entre todos nuestros corresponsale han asistido a seis de los siet Game Shows que ha habido hast la fecha y, comparando con los anteriores, ha que reconocer que el nivel de este TGS h sido más bajo que en anteriores ocasiones sin sorpresas significativas ni grande anuncios de nuevos juegos en desarrollo Estamos de acuerdo en que, aunque parezc mentira, el juego de béisbol de Square, Gek kukan Pro Baseball era el más llamativ (podría haber sido el soberbio Dead or Alive de Tecmo si no fuera porque ya estaba a l venta en cualquier tienda y cualquiera podí jugar con él en su casa, sin necesidad d aguantar horas de cola en la feria). El manej y desarrollo del juego estaba a la par de lo magníficos gráficos pero, siendo un juego d un deporte no muy popular en nuestro país es de suponer que no lo veremos por aquí aunque siempre cabe la esperanza de que Square ponga en practica lo aprendido co este título para hacer un juego de fútbol y hacernos a todos felices.

RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

Secretos de funcionamiento de red de PS2

Puede que el cable de enlace de la PlayStation original no sea el periférico menos aprovechado de la historia, pero tampoco anda muy lejos. Por suerte, eso no impide que la idea pueda volver a cobrar nueva vida en PlayStation2 y puede que sea incluso llevada a nuevos extremos.

Ya se ha desvelado que el próximo juego de acción con mechs de From Software, Armored Core 2, utilizará un cable estándar i.Link (IEEE 1394) para conectar dos consolas PS2 para poder jugar en red una contra otra. Sin embargo, en el Tokyo Game Show, estamos seguros de que Atlus estaba usando al menos uno de los múltiples puertos I/O del sistema para formar una red LAN (Red de Área Local) de cuatro máquinas para mostrar su juego fantástico de acción/aventura, que aún no tiene nombre. Decimos eso de que "estamos seguros" porque los sistemas que se estaban utilizando en la demostración estaban completamente ocultos a la vista del público y el personal del stand no parecía muy dispuesto a hacer ningún comentario sobre cómo se había logrado montar la conexión. Es posible que no se tratara más que de una prueba de juego online, pero el hecho de que varias PS2s se puedan conectar como si se tratara de una red de PCs normal y corriente no deja de ser interesante, y ofrece muchas posibilidades.



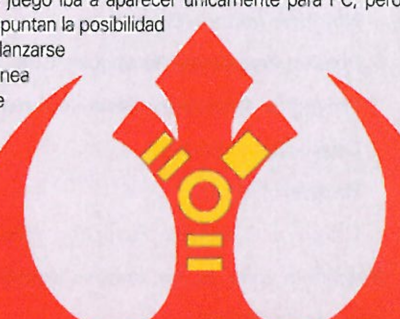
Atlus no tenía mucho que decir sobre su nuevo juego multi-jugador de ambientación fantástica, pero parece que podría ser uno de los primeros en permitir la conexión de más de dos PS2s.

¿Star Wars Online para PS2?

Ya ha dejado de ser un simple rumor que LucasArts y Verant Interactive (creador de EverQuest) están trabajando muy duro para producir un gigantesco juego de aventura online multi-jugador de Star Wars, pero los cotilleos siguen circulando acerca de cuál será el sistema en que aparecerá.

En un principio, parecía que el juego iba a aparecer únicamente para PC, pero los últimos comentarios surgidos apuntan la posibilidad de que podría ciertamente lanzarse también de forma casi simultánea para PlayStation2, lo que supuestamente podría ocurrir para cuando la red de juego online de la PS2 empezara a funcionar el año que viene.

LucasArts y Verant todavía no han anunciado detalles concretos sobre el título, cómo se jugará, o sus personajes, pero lo que sí se sabe ya es que se podrá jugar con él a través del propio servicio de juego en red de Sony, The Station. Hmm...



Se rumorea que el juego online de Star Wars de LucasArts podría tener lugar en algún momento entre la primera y la segunda trilogía, lo que podría dar lugar a nuevos e interesantes escenarios.

Los próximos proyectos de Namco para PS2

Ahora que ya han salido en Japón Ridge Racer V y Tekken Tag Tournament y que la conversión de ecreativa a casa de su juego de carreras de motos 500GP stá bastante avanzado, Namco ha empezado a insinuar us planes de futuro para PlayStation. En una conferencia e prensa en Tokio, la compañía desveló que piensa lanzar os títulos más durante este mismo año para PS2, pero, omo suele ser habitual, no piensa soltar prenda por el omento sobre los mismos, ni tan siquiera sus títulos.

laturalmente, casi inmediatamente empezaron a surgir s rumores sobre las posibles identidades de esos títulos, casi todas las perspectivas posibles resultan rometedoras, aunque no totalmente inesperadas. Los andidatos que más papeletas tienen van desde Ace Combat 4 y Crisis Zone a Soul Calibur 2 y el juego de rol anunciado recientemente, que tiene por nombre código Proyecto X, y es de la subsidiaria de Namco Monolith Soft, que está compuesta fundamentalmente por personal responsable del excelente Xenogears de Square.



ste estupendo 500GP de lamco será uno de los tres uevos títulos de PS2 que la ompañía lanzará en Japón ste mismo año.

El Shooter secreto de Sony para PS2

El año pasado, varios miembros del equipo de desarrollo responsable del juego basado en la película GoldenEye para N64 abandonaron la casa británica Rare para formar su propia compañía, Free Radicals. Ahora han empezado a surgir los rumores acerca de su primer proyecto, y es para PS2. Según fuentes sin identificar dentro de Sony Computer Entertainment Europe, el juego será de hecho un shooter en primera persona en el mismo estilo de GoldenEye y será distribuido por la propia Sony. Lo que nos resulta aún más interesante, sin embargo, son los comentarios que están circulando acerca de que el juego sobrepasa con mucho cualquier cosa que ha podido verse hasta el momento para PS2 en términos de calidad visual y desarrollo del juego.

Todavía está por ver si el juego adoptará el estilo de acción cinematográfico de GoldenEye, o la tendencia hacia la ciencia-ficción de Quake, Unreal o Perfect Dark. Parece que Sony está a punto de confirmar la existencia del juego, posiblemente como título de lanzamiento de la PS2 en Europa y América, así que es de suponer que pronto sabremos más.

Cotilleos de Hollywood

Se rumorea que dos de los grandes estrenos de este verano en Norteamérica, que esperan convertirse en grandes taquillazos, también tendrán su versión en videojuego para PlayStation, por cortesíua de Konami y Ubi Soft.

Por un lado tenemos una película basada en un especial navideño del Dr. Seuss, llamado How the Grinch Stole Christmas, aunque parece ser que se quedará simplemente en The Grinch para su versión cinematográfica. Está dirigida por Ron Howard responsable de películas interesantes (como Willow) aunque no tenga un estilo muy personal. La peli recibirá su tratamiento interactivo gracias a Konami y su reciente acuerdo con Universal. Se espera que el juego esté disponible para la actual PlayStation poco después del estreno del film, en mayo (en USA, claro).

Los cotilleos de la industria también hablan de que la monumental Dinosaur de Disney, que combina imágenes generadas por ordenador con un nivel de detalle increíble con escenarios reales, tendrá conversiones para PS y PS2 de manos de Ubi Soft para finales de este año, o incluso principios del siguiente. Si combinamos la potencia de generación de polígonos de la PS2 con su capacidad de reproducir DVD de calidad de vídeo, no cuesta mucho imaginar lo cerca que el producto final puede quedar de la película en términos visuales.



Este mes nos ha tocado sonsacar información a TAKUMA ENDO, Presidente de Acquire Corp. Y principal responsable de TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS. Con semejante título a la vista, os podréis imaginar que teníamos mucho de que hablar..



FICHA PERSONAL:

Nombre: Takuma Endo

Puesto: Presidente de Acquire Corp.

Proyectos Anteriores: Serie de Tenchu

Grupo Sanguíneo: 0

Hobbies: Fútbol

Grupo o Cantante Favorito: Saburo Kitashima (que es un famoso cantante japonés de "Enka")

Película Reciente Favorita: Matrix, Negociador, El Sexto Sentido, The Castle of the Owl (buena peli para ver a los ninjas en acción, pero poco más)

Arma Ninja Favorita: Arroz Multicolor



"En Tenchu 2 cada personaje sigue un camino distinto a lo largo de la historia, el jugador podrá ver algo nuevo cada vez, y logrará llegar a una comprensión distinta de la misma."

¿Cuándo empezó el desarrollo de Tenchu 2? ¿De cuántas personas está formado el equipo de desarrollo?

Empezamos con las fases iniciales de planificación del proyecto en Enero de 1999. Hay dieciocho personas en el equipo de desarrollo, que incluye un director creativo, un director de proyecto, cuatro programadores propiamente hablando y una docena de artistas especialistas en gráficos generados por ordenador. También estamos trabajando con otras quince personas ajenas a la compañía sobre la película, distintos modelos, y otros detalles que ya se irán revelando a su debido tiempo.

¿En qué otros proyectos ha trabajado tu equipo de desarrollo en pasadas ocasiones?

Tenchu fue nuestro primer título original y desde entonces hemos estado trabajando en la serie.

¿Cuál es el principal objetivo que perseguís con la creación de Tenchu 2?

Nuestro objetivo número uno era naturalmente superar ampliamente todo lo que conseguimos con el primer Tenchu. Aunque sigo pensando que era un juego muy bueno, nunca conseguimos pulir ciertos elementos que considerábamos defectos, ni tampoco pudimos incluir buena parte del contenido que nos hubiera gustado incorporar ya en esa primera parte. Queríamos aprovechar esta oportunidad para crear un producto final mucho mejor terminado y depurado. Nuestro segundo objetivo consistía en forzar al máximo las posibilidades de la PlayStation. Resulta frustrante escuchar a muchos decir que el juego que hemos creado está basado en una estupenda idea, pero tanto la programación como los gráficos son más bien flojos. Nuestro tercer objetivo era seguramente el más evidente, que era conseguir que el jugador se sintiera realmente como un ninja.

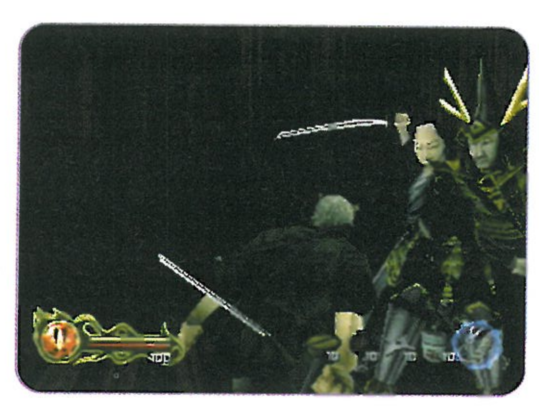
¿Ha usado tu equipo algún tipo de inspiración a la hora de realizar el juego? Quizá alguna película, o libros, manga o anime.

Ya disponíamos del mundo de Tenchu del título original cuando nos pusimos a trabajar en este proyecto, así que tampoco nos matamos en busca de alguna nueva fuente específica de inspiración. Sin embargo, sí que vimos una excelente serie japonesa en vídeo llamada "The Ninja", que nos sirvió de referencia mientras estábamos escribiendo la historia. La serie hace un trabajo bastante bueno mostrando cómo era realmente la vida de un ninja.

NOVEDADES

¿Qué os movió a hacer de Tenchu 2 una "precuela" en lugar de una secuela?

¿Es que a nadie le interesa saber cómo empezó toda la historia? Queríamos demostrar que estos personajes tenían una historia y dar a la serie una cierta profundidad metiéndonos de lleno en el pasado. Además, pensamos que sería interesante movernos en la dirección opuesta de prácticamente todas las demás sagas de juegos del mercado retrocediendo en lugar de avanzando en el tiempo.



"Con la PlayStation2 se podrá ampliar el campo de visión, depurar gráficos de personajes y aumentar el número que pueden aparecer a la vez en pantalla"

¿En que período de la historia se desarrolla el argumento del juego?

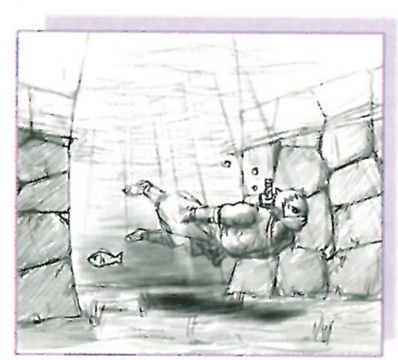
Tenchu 2 está ambientado en la época de los Estados en Guerra. Durante este período, no existía un gobierno central como tal, y los gobernantes locales luchaban entre sí tratando de obtener más poder y expandir sus territorios.

¿Podrías hablarnos un poquito sobre el argumento del juego, y cómo se supone que va a desempeñar un papel más importante en esta ocasión que en la primera parte?

Tenchu 1 giraba en torno a una historia bastante breve. Tenchu 2, por otro lado, tiene un argumento general, pero se narra desde la perspectiva del personaje que el jugador decida llevar. Puesto que cada personaje sigue un camino distinto a lo largo de la historia, el jugador podrá ver algo nuevo cada vez, y logrará llegar a una comprensión distinta de la historia.

¿Qué nuevas posibilidades y habilidades ninja se van a incluir?

Entre las novedades estarán la posibilidad de nadar, misiones a pleno día y la posibilidad de mover, usar y destruir muchos de los objetos que conforman nuestro entorno. También hemos incluido una nueva capacidad que hará que resulte mucho más sencillo para el jugador acercarse sigilosamente a un enemigo por la espalda y ejecutar un golpe mortal ninja.



¿Cómo funcionarán las trampas?

Tenchu 1 sólo contenía la trampa del suelo que se derrumba, pero Tenchu 2 tendrá una buena variedad de sorpresas peligrosas esperando al jugador, entre las que se incluyen trampas venenosas, trampas de sonido que alertan al enemigo de la presencia del jugador, paneles trucados que, al pisar sobre ellos, activan flechas apuntadas directamente al jugador, y muchas otras.

¿Cómo se pueden comparar el flujo y la dificultad de esta aventura con los de la primera entrega de la serie?

Pues será sin duda más difícil. Además de las nuevas trampas y de la inteligencia artificial mejorada del enemigo, la mayor parte de las misiones tiene lugar en ambientes exteriores naturales, por lo que resultará mucho más difícil esconderse. Estas nuevas posibilidades complicarán la vida al jugador, haciendo que sea más difícil completar las misiones sin ser visto por el enemigo.

¿Podemos entonces esperar que los enemigos sean mucho más inteligentes esta vez?

Sí. Los ninjas enemigos llegarán incluso a usar algunas de las mismas habilidades ninja de que dispone el jugador.

Técnicamente, este juego supone una gran mejora con respecto al original. ¿Puedes comentarnos algunas de esas mejoras, como la ampliación de la línea de horizonte?

Es cierto que hemos ampliado la línea del horizonte. Esto nos ha permitido utilizar una mayor variedad de fondos e incluir misiones a pleno día. Estas opciones, junto con la extensión del campo de visión, hacen que Tenchu 2 resulte mucho más realista que su predecesor.

Tenchu 2 contará con una modalidad que permitirá al jugador construir sus propios niveles, que es algo que todavía no hemos tenido ocasión de ver con anterioridad en la serie fuera de Japón. ¿Puedes explicarnos algo más cómo funciona esto y de cuánta libertad dispondrá el jugador a la hora de diseñar sus propias fases?

Puede que en principio parezca algo complicado, pero os aseguro que no cuesta nada cogerle el tranquillo. Colocar el terreno es en realidad muy sencillo, y el jugador tendrá libertad para situar las trampas e incluso determinar las pautas de movimiento de los enemigos. Esta opción resultó ser tan popular en la versión japonesa que luego pudimos publicar una recopilación de las 100 mejores misiones enviadas por jugadores de todo el país.

¿Ha habido algún elemento o habilidad ninja que os habría gustado incluir en Tenchu 2 pero no hayáis podido?

Nos hubiera gustado realmente incluir una modalidad de juego en la que el jugador pudiera manejar a un perro ninja. Ya que prácticamente todos los juegos que hay en el mercado nos obligan a jugar como humanos, pensamos que podría ser interesante probar a hacer de animal para variar.





¿Cuál consideras que es la novedad más importante de esta entrega de la saga?

Nadar. El jugador no sólo podrá nadar, sino que también tendrá la posibilidad de esconderse bajo el agua, algo que resultará muy útil e importante a lo largo de la aventura.

PLAYSTATION 2

¿Qué opinión te merece la tecnología de la PlayStation2? ¿Crees que es tan potente como se ha dicho?

La PlayStation2 parece desde luego una máquina impresionante. Es posible que Sony haya logrado superarse a sí misma con ello. Según lo que hemos podido saber, ha resultado un sistema muy complicado de producir. Sony merece ciertamente mucho crédito si logra mantener las especificaciones que han prometido. Sin embargo, los juegos no son simplemente cosa de especificaciones técnicas, y al final, la gente acabará valorando el sistema basándose en la calidad de los juegos. Así que no tenemos más remedio que esperar y ver cómo evoluciona en ese aspecto. Por otro lado, la PlayStation2 ofrece claramente un decisivo paso adelante en lo que se refiere a rendimiento comparado con otras plataformas de consola actuales.

Siguiendo con el tema de la PlayStation2. En el momento de la presentación del sistema, Sony incluyó en la lista de futuros títulos Tenchu 3 como juego de PS2. ¿Es algo que se esté todavía preparando?

Sí, es cierto que Sony se ha lanzado a incluir títulos en la lista preliminar de PlayStation2 y Tenchu 3 es uno de los que figura entre ellos, pero por el momento no puedo adelantar nada más al respecto.

¿Cómo crees que la serie de Tenchu puede sacar provecho de la potencia de la PS2? ¿Qué nuevas posibilidades de juego podremos llegar a ver?

Puesto que la serie de Tenchu usa un motor de juego 3D, yo personalmente creo que la PlayStation2 nos permitirá solucionar muchos de los problemas a los que nos hemos tenido que enfrentar hasta el momento. Por ejemplo, podremos ampliar aún más el campo de visión, depurar los gráficos de los personajes y aumentar el número de personajes que pueden aparecer a la vez en pantalla. Además, con el aumento de la memoria, podremos crear niveles más grandes, que supongan un mayor desafío.

Hablando de ti mismo ¿cuáles eran tus planes personales para el lanzamiento de la PS2, ¿pensabas unirte a la muchedumbre que se congregó en Akihabara? ¿Cuál es el juego de PS2 que más ganas tenías de ver?

Me gustaba la idea de que las tiendas estuvieran abiertas hasta muy tarde e hicieran una de esas ventas de medianoche loca, para que todo el que quisiera hubiera podido comprar su consola el mismo 4 de Marzo a las 12:00 AM. Habría sido divertido que organizaran una gran fiesta de lanzamiento. Dicho esto, la verdad es que no había ningún título de PlayStation2 que tuviera auténticas ganas de ver. Puede verse que desde luego los gráficos estarán muy por encima de lo que tenemos ahora, pero lo que realmente me gustaría ver es juegos capaces de sacar provecho de la mayor potencia de la PS2 para potenciar los propios juegos, no sólo el aspecto visual.

GENERAL

Este año parece que Tenchu 2 va a ser el único juego en el que el sigilo juegue un papel fundamental, dentro de los lanzamientos importantes previstos. ¿Por qué crees que los juegos de sigilo han recibido una reacción tan buena por parte de los aficionados?

Creo que es por la emoción de la caza, que es un instinto humano muy primario. Usar el elemento sorpresa para derrotar al enemigo es una táctica muy realista, y con la tendencia actual a un realismo cada vez mayor en los juegos, el auge que ha vivido el sigilo no resulta ni mucho menos especialmente sorprendente.

¿Cuál crees que es el siguiente paso en este nuevo género del sigilo?

Creo que el progreso de este género depende fundamentalmente de lo realista que logremos hacer entre todos la experiencia para el jugador. Si conseguimos mejorar el grado de realismo, podremos hacer que los jugadores piensen en esconderse no como en un medio para huir, sino más bien como una manera de espiar al enemigo, reunir información y utilizar dicha información para determinar la mejor forma de derrotar a dicho enemigo, y todo ello en tiempo real.

¿Puedes darnos alguna pista sobre algún secreto del juego?

No quisiera desvelar demasiado, pero uno de vuestros personajes favoritos de Tenchu 1 tendrá...

¿Hay alguien en vuestro equipo que sea especialmente bueno actuando sigilosamente? Y si es así, ¿usan esa habilidad para hacer el bien o el mal?

Todos los miembros de nuestro grupo tienen su buena dosis de habilidad acechando en las sombras, así resulta difícil de decir. Pero hay una cosa que sí es segura, ponemos precio a la cabeza de los malvados infiltrados y luchamos como un equipo.

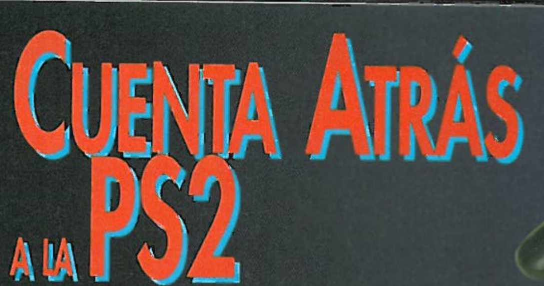


Para terminar, ¿qué mensaje final te gustaría transmitir a nuestros lectores sobre Tenchu 2?

Básicamente, jugad con él y pasadlo bien. Tomaos vuestro tiempo para haceros con el juego y lo disfrutaréis mucho más. Tampoco debéis olvidar probar el editor de misiones. Os recomiendo que enviéis vuestras misiones hechas en casa a Activision.

Gracias por sacar el tiempo de tu apretada agenda para responder a estas preguntas. Buena suerte con Tenchu 2 y vuestros futuros productos, ¡estamos deseando jugar con ellos!

Cuenta Atrás a la PS2



Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Sports
Disponible: Por Determinar
Tipo: Fútbol
Número de Jugadores: 1-4 Jugadores
Número de Discos: 1

FIFA Soccer World Championship

El fútbol llega a lo grande a la PS2

La última encarnación de la serie de fútbol por excelencia en PlayStation era excelente, casi perfecta, y permitió que, por fin, los jugadores reaccionaran rápidamente a nuestras instrucciones, lo que marcó un más que necesario (y esperado) regreso a la gloria de anteriores entregas. La llegada de FIFA Soccer World Championship a PS2 parece dejar claro que EA Sports ha empezado a acelerar considerablemente la marcha. Podríamos incluso decir que si el desarrollo del juego consigue igualar la brillantez gráfica que puede verse en estas imágenes que acompañan al texto, Konami va a tenerlo muy difícil para ponerse a semejante nivel con su próxima edición de ISS Pro.

Como os podréis imaginar, el juego tendrá un aspecto sorprendente. Para realizar todo el motion capture, se ha contado con la presencia de la estrella japonesa Hidetoshi Nakata y, con la gran potencia que hay bajo la carcasa de la PS2, podéis apostar que el número de frames por segundo será bastante alto y la inteligencia artificial será más compleja y realista que nunca.

Además podremos encontrar todos los equipos, estadios, competiciones y todo lo demás que ya se incluían en las versiones anteriores, así como una curiosa novedad, una Modalidad de Mundial Juvenil en la que trataremos de llevar a la selección japonesa sub-23 a la gloria. Igual que en anteriores ediciones hemos podido disfrutar con temas de Blur o Robbie Williams, en ésta será Jamiroquai el encargado de proporcionar el fondo musical. El lanzamiento está previsto que se produzca primero en Japón y después en el resto del mundo.



Con entradas tan canallas como ésta, más nos vale desactivar las lesiones o podemos acabar el partido sin jugadores en el campo. ¡Eso se merece una roja!



Aunque el nivel de detalle conseguido en los jugadores sea impresionante, no deja de parecernos algo extraño que todos los futbolistas que se ven en pantalla parezcan adoptar la misma postura. Parecen todos cojos.

Un defensa de la Juve que ha equivocado su vocación. Como no le dejaron participar en la última película de Jackie Chan, decide poner en práctica sus habilidades en el campo. Nunca se sabe cuando puede haber un director cerca.



Como en la tele

Al ver estas pantallas hemos de reconocer que, al menos en el apartado gráfico, FIFA Soccer World Championship va a estar muy por encima de los anteriores. Se ha prestado mucha atención para tratar de hacer que los jugadores resulten prácticamente idénticos a sus contrapartidas reales, algo que se nota especialmente en los rostros de todos ellos. Puede que tengan una cara un poco fea pero seguramente sea de lo mejorcito que vayamos a ver en cierto tiempo. Y es que el aspecto es absolutamente increíble.

SUMMONER

Lucha con monstruos en el primer título de THQ para PS2

Teniendo en cuenta que la potencia de la PS2 supera a la de la mayoría de los ordenadores actuales, no resulta especialmente sorprendente que cada vez más títulos que podrían considerarse típicos de PC vayan dando el salto a la consola. Al fin y al cabo, el mercado potencial es más amplio, lo que aumenta la posibilidad de obtener mayores beneficios. Los señores de THQ son muy conscientes de este hecho, y es por eso que están invirtiendo mucho tiempo y esfuerzo en su primer título de nueva generación, Summoner. El lanzamiento se producirá primero para PS2 y más adelante para PC.

La historia de Summoner sigue las andanzas de un jóven héroe llamado Joseph, que tiene miedo de su habilidad para invocar monstruos. Cuando era joven, Joseph trató de impedir que a unos atacantes invadieran su aldea invocando la ayuda de un demonio. Por desgracia, el demonio no sólo acabó con los intrusos, sino que organizó una auténtica carnicería con los aldeanos. El muchacho sólo pudo quedarse mirando, horrorizado, cómo su familia moría de forma espantosa a manos del mismo monstruo que él había invocado. Después de un desastre así, fue exiliado de la aldea y juró no volver a usar nunca más sus poderes de invocación. Pero el destino tenía otros planes para él que habían de cumplirse a toda costa. Guiado por un misterioso individuo llamado Yago, Joseph recibe el encargo de explorar el mundo en busca de los anillos de invocación perdidos, pues constituyen la única esperanza para detener al ejército invasor de Orenia y librar al mundo del mal una vez más. Aunque de mala gana, Joseph acepta y su gran aventura comienza.

El juego tiene lugar en un mundo completamente 3D, en el que podemos ir donde queramos y hablar prácticamente con quien nos plazca. Se desarrolla de forma muy similar a cualquier juego de rol, pero la lucha se realiza en tiempo real, al estilo de Zelda o Legend of Mana. Por lo que hemos podido saber, el sistema de combate en sí empezará siendo muy simple y, a medida que avancemos en el juego y vayamos haciéndonos con el control, se irá complicando con la incorporación de más elementos y posibilidades. Podremos disponer de más armas y hechizos a medida que aumente nuestra experiencia. También podremos controlar hasta cinco personajes diferentes o criaturas invocadas en cualquier momento dado y habrá múltiples misiones que completar.

Aunque el argumento sea muy típica y propia de los juegos con ambientación fantástica (¿cuántos jóvenes que viven pacíficamente en su aldea tendrán que sufrir el ataque de un ejército invasor para embarcarse en una aventura que terminará por resultar fundamental para devolver la paz y el equilibrio a todo su mundo?), creemos que la idea no deja de ser interesante. No la idea argumental, claro, pero sí la del sistema de juego, de modo que Summoner podría ser el primer título importante que cubra la brecha existente entre los PCs y las consolas. Cuenta con la profundidad y el intrincado argumento a los que están acostumbrados los PCeros, pero también con el sistema de combate estilo arcade y un interfaz intuitivo y de fácil manejo al que los consoleros están acostumbrados. Por lo que parece, todos saldremos ganando, y tenemos verdaderas ganas de ver el resultado final, aunque todavía tendremos que esperar unos cuantos meses.



Aquí vemos a algunos de los personajes de nuestro grupo. Ya conocemos a nuestro héroe. El otro tipo parece ser Jekhar, un guerrero cuyos padres murieron a manos del demonio invocado por Joseph hace tiempo.



Ciertos pequeños efectos, como las llamas y partículas empleadas en esta pantalla, son ahora mucho más sencillos de hacer gracias a la potencia de la PS2, y sirven para mejorar la atmósfera que hacen que un buen juego se convierta en excelente.

Primera Impresión

+ Gran variedad de monstruos a los que invocar/combatir
+ Bonitos efectos de iluminación y hechizos por todo el juego
+ Numerosos secretos y misiones que mantendrán a los jugadores ocupados mucho tiempo
- Problemas de alias y otros defectos gráficos podrían estropear ligeramente un juego tan bien diseñado

Es la primera vez que se diseña un juego de rol típico de PC pensando en una consola. Esperamos que combine lo mejor de ambos mundos: la profundidad del PC y los controles intuitivos de las consolas.

Un hechizo por aquí...



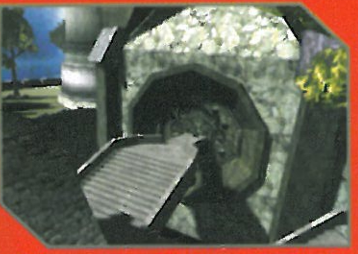


Además de poder invocar monstruos para que nos ayuden en combate, nuestro grupo tendrá acceso a varios hechizos que también nos serán útiles en una batalla. Aquí vemos un ataque de fuego muy útil contra muchos de los monstruos.

Distribuidor: Proein
Desarrollador: THQ / Volition
Disponible: Otoño
Tipo: Rol
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

El mundo de Summoner

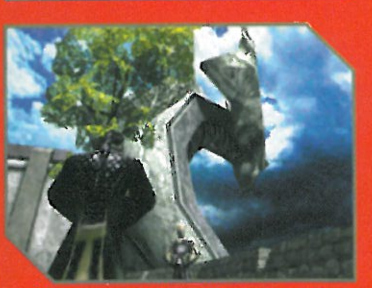
Los chicos de Volition ha trabajado muy duro para que el mundo de juego tenga un aspecto completamente único y original. Se ha invertido mucho tiempo en la arquitectura y diseño global de pueblos y construcciones. Parece realmente que nos hayamos metido en una película fantástica.



Se han usado muchas texturas de mármol y roca, que logran dar esa atmósfera tan fantástica. Parece sacado directamente de Willow o La Historia Interminable.



Volition está más acostumbrada a trabajar con PCs, y seguramente por eso todo tiene ese aspecto tan "sólido" y "cuadrado". Con la PS2 empezaremos a ver más superficies curvas.



Diseños y estatuas únicas ayudan a diferenciar los distintos pueblos del juego. Como en la vida real, cada lugar tendrá un aspecto diferente.



Esta imagen sirve de ejemplo del nivel de detalle que veremos en este juego. Tenemos de todo, desde banquitos en la parte delantera a edificios de fondo.

Dead Or Alive 2

El primer director's cut de un juego de lucha de PS2

Un hecho conocido que quizá os interese: la coversión para PlayStation2 de Dead or Alive 2 se realizó en poco más de dos meses y medio. Sabiendo eso, cualquiera pensaría que se habría aprovechado para tomar algún que otro atajo y que el resultado final podría haberse resentido. Pues bien, ni mucho menos es ese el caso. Es más, de hecho, Tecmo ha logrado incluso meter varias opciones que estaban pensadas inicialmente para la versión de recreativas pero que, por un motivo u otro, no llegaron a ver la luz.

Comparada con la versión de máquina de recreativa, los fondos, texturas y modelos de personajes básicos aparecen intactos. Los problemas de alias (bordes alrededor de objetos algo irregulares) que aparecían en algunos de los primeros títulos de PS2 siguen estando presentes, pero no se notan tanto, y todo, incluyendo los vídeos entre enfrentamientos, funciona a una velocidad constante de 60 frames por segundo. Visualmente, el mayor avance sobre la versión de recreativa lo constituyen unos impresionantes efectos de iluminación nuevos. Por ejemplo, mientras el ascensor de la fase Danger Zone (Zona de Peligro) está en marcha, va pasando por luces intermitentes y señales luminosas de aviso que iluminan la escena en tiempo real, logrando un efecto alucinante que, por ahora, puede considerarse único.

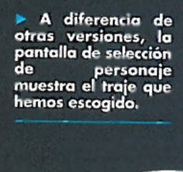
Muchas de las fases originales ahora tienen nuevas zonas que descubrir. Por ejemplo, ahora podemos lanzar a nuestro contrincante por las ventanas de la fase Dragon Hills, haciendo que ambos, nosotros y nuestro oponente, caigamos en una sala muy trabajada con un dragón dorado gigante en el centro. Además, se han añadido tres fases a la versión de PS2.

Los creadores del juego, Team Ninja, también han mejorado la batalla final con el jefe Tengu usando un efecto psicodélico que hace que se vea todo borroso, y que va desapareciendo a medida que va perdiendo vida. También se han aprovechado los nuevos botones analógicos, aunque, según Tecmo, es algo que está pensado principalmente para dar cierta ventaja a los novatos y que puedan realizar ataques más rápidos (que hacen menos daño) cuanto más fuerte pulsen los botones. Para redondear la jugada, cada personaje tiene al menos un traje extra que, a diferencia de la versión de Dreamcast, habrá que desbloquear, y en la pantalla de selección de personaje puede verse ahora qué traje hemos escogido, ya que en ella aparece una versión animada y poligonal de nuestro luchador.

Distribuidor: Por Determinar
Desarrollador: Tecmo / Team Ninja
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Lucha
Número de Jugadores: 1-4 Jugadores
Número de Discos: 1



El modo de lucha en equipo del juego ha sido mejorado para permitir que cuatro jugadores humanos puedan competir entre ellos por medio de un multi-tap e intercambiarse durante el combate sobre la marcha.



A diferencia de otras versiones, la pantalla de selección de personaje muestra el traje que hemos escogido.



Además de funcionar a 60 frames por segundo, los vídeos también cuentan con nuevos detalles como mejor sincronización entre los labios y la voz, ojos que se mueven y parpadeos.

Nuevas Fases

La versión de PS2 de Dead or Alive 2 contiene tres fases que estaban pensadas también para la versión de máquina recreativa pero que al final no se incluyeron por problemas de tiempo.



Crimson tiene lugar en los tejados de Hong Kong al atardecer, con cables eléctricos y tendederos incluidos.



Koku es un dojo tipo Matrix con paredes de papel que se pueden atravesar, hasta llevar la pelea a un jardín Zen central.



Prairie es una especie de extensa pradera desértica del oeste con unos estupendos efectos de tormenta de arena.

Efectos Especiales

Aunque no tuviera mucho tiempo, Team Ninja ha logrado sacar provecho a la potencia de la PS2 para obtener nuevos efectos especiales muy curiosos (y muy raros a veces).



Los efectos de iluminación en tiempo real pueden apreciarse mejor en la fase Danger Zone, donde las señales luminosas de aviso iluminan de cuando en cuando el campo de batalla y a los personajes.



Aquí teenos un curioso efecto que se utiliza en la batalla final con Tengu. A medida que conseguimos dejar al jefe sin vida se irá aclarando la pantalla, pero no negaréis que el efecto mola ¿eh?

Primera Impresión

+ Nuevas fases que no estaban en la versión para recreativas
+ Nuevas zonas añadidas a las fases existentes
+ Efectos de iluminación mejorados
+ Funcionamiento constante a 60 frames por segundo tanto en vídeos como durante el juego

Aunque se juega exactamente igual que las versiones de recreativas y Dreamcast, las fases añadidas, nuevas zonas en las fases existentes, efectos especiales mejorados y otros cambios más sutiles hacen de esta versión la más completa de las disponibles de este clásico moderno de la lucha.

Tekken Tag Tournament

Algo nuevo, algo viejo

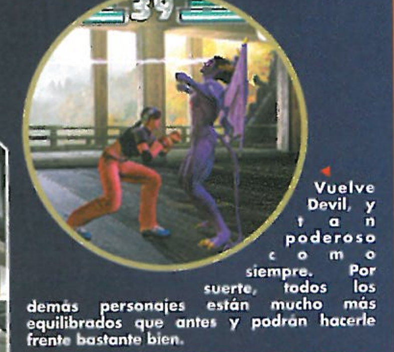
Ya dimos una puntuación basada en nuestra primera impresión de Tekken Tag en nuestro anterior número, pero nos sentimos obligados a explicarnos un poco más. Ahora que ya hace varias semanas que ha salido el juego en Japón, y hemos podido jugar con él, una vez pasada la emoción del lanzamiento de la PS2 podemos daros una visión más completa de lo que ofrece este juego y lo que creemos que le falta.

Visualmente, Tekken Tag resulta sorprendente. Los más de 34 personajes del juego muestran un nivel de detalle excelente y una cantidad de polígonos enorme. La ropa se rasga, el pelo se mueve y los músculos se contraen y se estiran. Incluso se mueven los ojos para seguir al oponente. Resulta bastante impresionante de ver en marcha, y lo más impresionante es que los personajes son sólo una parte de todo lo que tiene que ofrecer el juego. Los fondos y la iluminación son las auténticas estrellas protagonistas del título. Desde un bosque cubierto de nieve a un dojo escasamente iluminado, los escenarios en que se desarrollan las peleas son absolutamente espectaculares. Algunos de ellos parecen pre-generados, pero no lo son. Todo está en tiempo real.

No hablaremos demasiado del sistema de lucha, ya que a estas alturas es de sobras conocido por todos. Sin embargo, hay que decir que el sistema de lucha en equipo contribuye a añadir profundidad al juego. Hay mucha más estrategia para decidirse por los dos personajes que vamos a usar en pareja, porque algunas funcionan mejor que otras. Cada equipo puede además realizar un ataque especial, que es algo totalmente nuevo en la serie. Sin embargo, aparte de estas posibilidades de lucha en equipo (que en estos momentos están disponibles en todos los demás juegos de lucha de PS2), el juego viene a ser el mismo Tekken de siempre y no tiene nada especialmente innovador. Tened eso presente antes de decidiros por comprarlo. Si ya estáis hartos de Tekken 3, lo más probable es que no le saquéis mucho provecho a este juego, al menos no por mucho tiempo.

Aunque resulta decepcionante que Tekken Tag no tenga una modalidad de misión especial, como la de Soul Calibur, todavía esconde bastantes secretos que los jugadores tendrán que descubrir. Hay al menos quince personajes y varias modalidades por descubrir. Y algunas de estas modalidades de juego, como Tekken Bowl, son absolutamente brillantes y divertidas.

En conclusión, podemos decir que es una brillante conversión a la PS2 del título de recreativa. Mejora significativamente cualquier aspecto que se nos pueda ocurrir. Aun así, no deja de ser Tekken 3 con un par de elementos nuevos y unos gráficos drásticamente mejorados. Aquellos que ya no soportan Tekken, no van a encontrar nada que les permita recuperar el interés, pero los fans se van a encontrar con el mejor título de la saga en jugabilidad y aspecto visual.



Vuelve Devil, y tan poderoso como siempre. Por suerte, todos los demás personajes están mucho más equilibrados que antes y podrán hacerle frente bastante bien.

Cada vez que ejecutamos un golpe mortal, la cámara se moverá para proporcionarnos la mejor vista posible de la acción. En ese aspecto parece una película.

Modos por descubrir

Además de un número interminable de personajes que desbloquear, TTT también tiene un buen número de modos especiales de juego. Por desgracia, no hay ningún Modo Tekken Force, pero creemos que Tekken Bowl servirá para compensarlo.



GALLERÍA: Esta es una opción bastante innovadora que debería aparecer en todos los futuros títulos. En cualquier momento durante un combate, podemos hacer una captura de pantalla y guardarla en nuestra tarjeta de memoria.



TEKKEN BOWL: Escogemos a dos de nuestros personajes favoritos (cada uno con sus habilidades) y tratamos de derrotar al actual campeón de bolos en un partido.



SALA DE CINE: Tras pasarnos el juego, accederemos al Modo Theater (Sala de Cine) que nos permitirá ver los distintos vídeos del juego... siempre y cuando los hayamos desbloqueado antes, claro.

La Intro...

Namco tiene en plantilla algunos de los mejores grafistas del mundo. Cada juego que saca cuenta con un excelente vídeo de presentación. Con los años, estos vídeos se han ido volviendo más complicados y realistas. El vídeo de presentación de Tekken Tag no es desde luego ninguna excepción a la norma y cuenta con algunas de las mejores secuencias pre-generadas que se han visto hasta el momento en la PS2. Aquí tenéis algunos de los mejores momentos:







▶ La mayoría de los fondos son excelentes y este nivel nevado es buen ejemplo de ello. Tenemos árboles de fondo con calidad de secuencia de vídeo y partículas de nieve cayendo en primer plano. Si esto es señal de lo que podemos esperar, Tekken 4 puede ser realmente impresionante.





▲A diferencia de otras entregas anteriores, los finales de TTT están todos hechos en tiempo real. Es una pena que sigan sin tener mucho sentido y que sólo sirvan para confundirnos con respecto a la historia de Tekken.

▼Estos son todos los personajes jugables. Algunos de ellos, como Tiger, sólo se pueden seleccionar resaltando a un determinado luchador y pulsando un botón concreto.



▲ El sistema de lucha, desde los movimientos más sencillos a los combos de diez golpes, es prácticamente el mismo de Tekken 3. Algunos personajes sí tienen algún que otro movimiento nuevo, pero eso viene a ser más o menos todo lo que hay.

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Namco
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Lucha
Número de Jugadores: 1-4 Jugadores
Número de Discos: 1



▲No puede haber un juego de Tekken sin un buen modo de práctica. Lo único malo es que los diagramas que nos muestran cómo realizar los distintos combos de diez golpes no se quedan mucho en pantalla y hay que darse prisa para verlos.



▲ Como en cualquier buen juego de lucha, los personajes montan sus celebraciones cuando ganan. Como nota aparte, fijáos en la gente de fondo y cómo la luz afecta a la niebla.

Juego en equipo

La incorporación de la opción de pelear en equipo al sistema de lucha de Tekken ha sido una gran idea. Ofrece una experiencia de juego más completa y más estrategia. Junto con los típicos movimientos de tipo "zurra a un oponente y llama a tu compañero para rematar la faena con un combo", también podemos realizar ataques específicos en equipo. Por ejemplo, pulsar el botón para llamar al compañero a la vez que el triángulo, cuando estamos cerca de un oponente, hará que nuestro personaje lo lance y nuestro compañero entre automáticamente en acción y ataque al oponente que hemos lanzado. .



▲ ...nuestro compañero entrará en acción y atacará automáticamente. Tras eso, podremos volver a controlarlo.



▲Pulsamos R1 + Triángulo para tirar al suelo a nuestro oponente e iniciar un ataque en equipo con lanzamiento.



▲ Acabará aturdido en el suelo y sin saber muy bien qué está pasando. Al intentar levantarse...











DROPSHIP

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Psygnosis Cambridge
Disponible: Por determinar
Tipo: Acción/Estrategia
Número de Jugadores: Por determinar
Número de Discos: 1

Parte shoot'em up, parte estrategia en tiempo real

Desarrollado por la misma rama de Psygnosis responsable de Colony Wars: Red Sun, Dropship deja atrás los escenarios espaciales (en su mayor parte) y se centra en el combate de superficie, tanto en el aire como en tierra. Básicamente, se trata de pilotar nuestra lanzadera (bien armada, al estilo de Starship Troopers) por la atmósfera de un planeta y destruir todas las naves enemigas que nos encontremos en nuestro descenso. Una vez lleguemos sanos y salvos al suelo, pasamos a la parte estratégica y tenemos que coordinar el despliegue de nuestras tropas en posiciones estratégicas. Por el momento, los entornos montañosos del juego tienen muy buen aspecto, pero las naves se ven algo planas y faltas de texturas. Todavía no sabemos la fecha de lanzamiento, pero al ritmo que va el desarrollo, no creemos que salga hasta finales de este año o principios del siguiente.



▲ Nuestra nave está repleta de armas y cargada de tropas.

◄ Tendremos que abrirnos paso entre los vehículos enemigos antes de aterrizar y desplegar nuestras tropas.

FORMULA 1 2000

Un buen juego que se hace aún mejor



▲ Los boxes se ven todavía un poco vacíos, pero esta imagen da una buena idea de la profundidad del escenario.

El último juego de F1 de Psygnosis, Fórmula Uno '99, logró arreglar buena parte de los destrozos que hicieron en años anteriores en esta popular serie de PlayStation y logró convertirse en uno de los mejores juegos de carreras de PSX. Ahora le toca el turno a la PS2, así que, junto con las obligatorias puestas al día de escuderías, puntuaciones, pilotos, etc, podremos esperar encontrarnos coches mucho más detallados, junto con pistas y elementos accesorios (edificios, estadios y equipos de boxes). Según dicen sus desarrolladores en Fórmula 1 2000 habrá una experiencia posterior de carrera mucho más interesante, ya que los jugadores podrán guardar repeticiones de sus mejores actuaciones en la tarjeta de memoria y cambiarla o compararla con las de sus amigos. También recibirán una puntuación basada en esa actuación. Por las pantallas que podéis ver aquí, parece claro que la pericia del equipo de desarrollo va a conseguir traspasarse intacta a la PS2 y, con la mayor potencia disponible, el gran enemigo de los juegos de carreras, la distancia de aproximación, debería dejar de ser un problema.



◄ Tanto el coche como el edificio muestran un buen nivel de detalle.

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Psygnosis / Studio 33
Disponible: Por determinar
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

▲ No creemos que sea muy buena idea quedarse parado en un túnel como éste. ¡Muévete tío!

DRAKAN

Volando a lomos de un dragón

No os dejéis engañar por las pantallas que se ven aquí porque, si creemos lo que dice Sony, Drakan para PS2 no será una conversión directa del título de PC, sino que nos encontraremos un juego con sus própios méritos. Esperemos que los desarrolladores se molesten primero en conseguir que los gráficos no tengan tantos problemas como sus predecesores.

Tratando todavía de librarse de las inevitables comparaciones con su competidora especialista en buscar reliquias perdidas por tumbas aún más perdidas, Rynn regresa en esta aventura en tercera persona con ambientación medieval y, por suerte, también lo hace su particular medio de transporte.

A pesar de la pobre actuación de los encargados de poner las voces, Drakan logró gustar bastante, sobre todo en lo referente al diseño de niveles y la mecánica de juego. La posibilidad de correr por tierra, matando a tíos feos para, en un santiamén, salir volando a lomos de Arokh, nuestro fiel dragón, impresionó a muchos de los que probaron el juego, y la sensación de libertad para vagar por los extensos niveles logró potenciar la atmósfera y mejorar aún más la opinión de todos ellos. Arokh se convirtió en la estrella de la función, con su convincente animación, potentes ataques y todo lo demás que le rodeaba; pero, por lo que podemos ver aquí, la propia Rynn tiene mucho mejor aspecto que en la versión de PC. Este juego podía acabar con las posibilidades de Lara antes siquiera de que empezar.

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Psygnosis / Surreal Software
Disponible: Por determinar
Tipo: Acción
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1



▲ La ropa se ve un poco ridícula, pero esa mano ha quedado bastante bien.



▲ Rynn no parece tener muy buenas intenciones con esa lanza. Nos alegramos de no ser el que está en esa jaula.



▲ Bien equipados y listos para la acción. Ya sólo nos queda algo sobre lo que montar. No, no nos entendáis mal, que os vemos venir. Nos referimos a un dragón.



▲ Uno de los tíos feos. Se va a enterar ese de lo que vale un peine.

THE GETAWAY

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Psygnosis / Studio Soho
Disponible: Por determinar
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Conducir coches robados por el lado contrario de la calle



▶ El aspecto antiguo y desgastado de la ciudad resulta muy adecuado para el ambiente de bajos fondos del juego.

Con un aspecto que hace que parezca un cruce entre Metrópolis y Driver, The Getaway es la nueva oferta de Studio Soho, el equipo inglés responsable de Total NBA y Porsche Challenge. Incluso con un simple vistazo por encima se ve claramente que los desarrolladores han invertido una enorme cantidad de tiempo y esfuerzo para lograr que el entorno por el que vamos a correr sea lo más realista posible. Ese entorno es una zona de Londres, de modo que aquellos que estén familiarizados con las calles de la capital inglesa (cuántos han estado por allí de compras o simplemente haciendo turismo con la excusa de aprender inglés) podrán aterrorizar a los turistas de los típicos autobuses de dos pisos o pasar a toda pastilla por su restaurante indio o chino favorito mientras llevan a cabo sus más que dudosas actividades para los bajos fondos e intentan mantenerse lejos de la pasma. Controlaremos a Mark un ladrón profesional de bancos que se ve obligado a volver a su antiguo oficio cuando su hijo es secuestrado y utilizado como "medio de persuasión". Dispondremos de más de 50 vehículos de los que apropiarnos y poner a prueba. Todo en este juego está hecho prestando la mayor atención al mínimo detalle, de modo que, mientras vayamos a toda velocidad por las calles de la ciudad llevando a cabo las maniobras más arriesgadas, podremos apreciar la actividad de fondo que consigue dar sensación de autenticidad a la ciudad, dotándola de vida para lograr un mayor realismo.



▲ La especial arquitectura de Londres queda reflejada a la perfección.



▲ Pues verá, oficial, fue algo así: andaba yo por Oxford Street recogiendo la ropa de la tintorería cuando...



▲ Esos dos vehículos de la derecha son de la poli, así que conviene evitarlos a toda costa.

WIPEOUT FUSION

Las carreras futuristas de Psygnosis entran en los 128 bits



▲Los circuitos serán de lo más variados, e irán desde entornos urbanos futuristas a oscuras cavernas subterráneas.



▲Las pistas serán mucho más amplias esta vez, lo que nos vendrá de perlas para realizar maniobras que nos permitan adelantar a nuestros rivales.

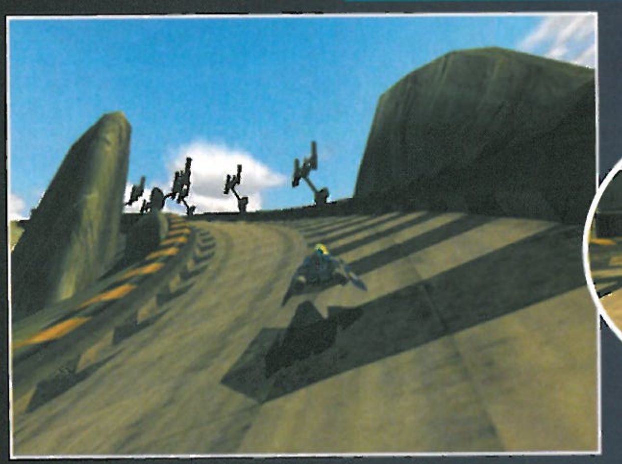
▼En esta imagen no sólo tienen las montañas y la iluminación un aspecto estupendo, sino que la niebla del valle que hay más adelante parece tener volumen.

El Wipeout original fue fundamental para dar a conocer a la Play, y ahora Psygnosis espera que su última versión de sus carreras anti-gravedad produzca el mismo efecto en la PS2. No sabemos si lo logrará, pero sí sabemos el efecto que tuvo en nosotros cuando empezaron a llegar imágenes: nos quedamos con la boca abierta y tuvimos que fregar el suelo de la redacción.

Esta vez, la acción se desarrolla en el año 2150, y nos presenta una nueva liga de carreras anti-grav que cuenta con vehículos más potentes y circuitos más traicioneros. Cada una de las naves de Wipeout Fusion tendrá 48 atributos distintos de rendimiento y manejo, comparado con las 7 de Wipeout 3, y ahora podremos quedarnos en la pista aunque esté invertida boca abajo. Los circuitos prometen ser incluso más variados con pistas más amplias y muchas zonas abiertas y atajos para animar a los jugadores a que hagan todo tipo de pruebas y experimentos tratando de encontrar el camino más rápido a la meta.

Gráficamente, el juego se ve todavía un poco escaso en lo que se refiere a los detalles de los escenarios, pero está claro que es algo que va a cambiar a medida que avance el desarrollo. En estos momentos, los vehículos están muy detallados (hasta el desgaste de la carrocería) y los edificios, montañas y otras estructuras de fondo están igualmente bien hechas.

Psygnosis todavía no ha dicho para cuándo podemos esperar este Wipeout Fusion, pero hay posibilidades de que esté listo para el lanzamiento europeo de la PS2. Pronto sabremos más.



▲Como en el primer juego, encontraremos curvas imposibles y segmentos rebuscados del circuito.

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Psygnosis Liverpool
Disponible: Por determinar
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: Por determinar
Número de Discos: 1

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

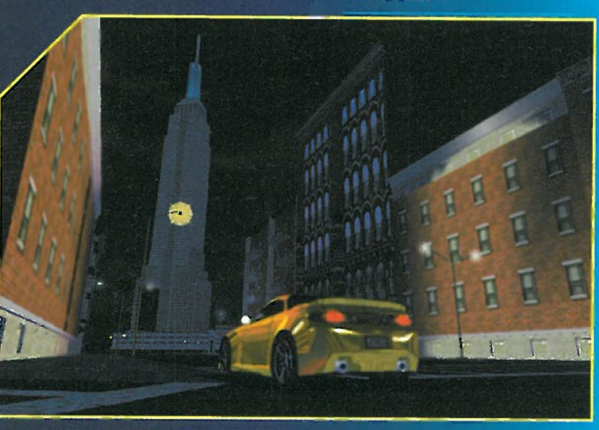
Carreras al margen de la ley

Como en la actual PlayStation, es de suponer que la PS2 llegará con su buena dosis de juegos de carreras. La mayoría de ellos serán bastante típicos, con un enfoque más o menos estándar del género, de modo que serán más o menos como los que ya existen, pero aprovechando el aumento de potencia. Afortunadamente, también tendremos las excepciones, los que usarán un enfoque diferente, y entre ellos espera figurar Midnight Club: Street Racing.

En lugar de centrarse en una competición o liga real, el juego se acerca más bien al lado oscuro de las cosas. El jugador empezarán siendo un simple taxista, que trata de ganarse la vida, y que tiene la suerte de tropezarse de algún modo con el deporte ilegal de las carreras callejeras. Retados por los miembros del Midnight Club (Club de la Medianoche), tendremos que usar todas nuestras habilidades para competir con ellos y derrotarles. Con cada victoria podremos conseguir dinero, que a su vez se puede usar para comprar coches nuevos o mejorar los que ya tenemos.

Midnight Club se desarrollará en tres de las ciudades más importantes del mundo (Nueva York, Tokio y Londres) y permitirá a los jugadores correr por extensos mapas de autopistas, calles principales y estrechos callejones de un solo sentido. Puesto que no habrá límites en lo que se refiere a por dónde podemos circular, de nosotros dependerá encontrar las vías más rápidas por cada una de estas metrópolis. No sólo eso, sino que también tendremos que vérnoslas con policías, interminables atascos de tráfico y otros peligros potenciales por el camino. En comparación, Midnight Club parece tener bastante en común con Driver, aunque es de suponer que contará con un sistema de circulación más complejo y mejor inteligencia artificial.

A pesar del hecho de que el juego todavía se ve un poco verde (los coches no tienen mucho detalle y las texturas parecen un tanto planas), esperamos que la cosa mejore a medida que avance el desarrollo. Después de todo, estamos hablando del mismo equipo responsable de Midtown Madness para PC, y ese juego era estupendo. Esperamos poder ver algo más sobre este prometedor juego dentro de poco para informaros más extensamente.



▼ Aquí vemos una vista con un ángulo de cámara debajo de uno de los coches principales del juego y algunos de los edificios de la ciudad. Fíjaos en el luz que emiten las farolas y cómo su resplandor se refleja en el coche.

◄ Para movernos entre todo ese tráfico van a hacer falta nervios de acero y unos reflejos igualmente buenos. Afortunadamente, como taxistas que somos estamos acostumbrados a tanta locura; una persona normal se volvería loca.



▲ Una clásica estrategia de competición: tratar de echar a la competencia de la carretera es una forma de tratar de asegurarse la victoria. Pero hay que tener en cuenta que ellos pueden jugar a lo mismo y, por lo general, se les suele dar mejor.

▲ Este juego tiene de todo, hasta se puede correr fuera de la calzada. Bueno, al menos puede ser una solución para evitar los atascos. Aunque habrá que tener cuidado con los peatones.

Distribuidor: Proein
Desarrollador: Rockstar Games / Angel Studios
Disponible: Otoño
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Los pequeños detalles

La potencia de la PlayStation2 permitirá a los desarrolladores añadir a los juegos todos esos pequeños detalles que harán que sean mejores y parezcan mejor terminados. A menudo los jugadores ni siquiera los notarán, pero siempre está bien saber que están ahí.



▲ Cosas como el humo saliendo del tubo de escape de este coche y todas esas vallas y carteles publicitarios deberían ayudar a mejorar el realismo de Midnight Club.



▲ El rastro de las luces traseras y los reflejos del coche están un poco exagerados, pero consiguen dar al juego ese aspecto que sirve para dejar a la gente alucinada.

Los atascos

Todos sabemos cómo puede llegar a ponerse el tráfico en hora punta. En Midnight Club, tendremos que vérnoslas con este tipo de situaciones junto con otros posibles obstáculos. Lo primero que podemos hacer es no perder los nervios y tratar de encontrar la mejor ruta a seguir, igual que en la vida real. Recordad: el claxon no hará que corran más.



▲ Está claro que meternos en un atasco en medio de una carrera puede dar al traste con nuestras posibilidades de ganar. Por eso es importante aprender a callejear por la ciudad y meternos por cualquier callejón que nos permita avanzar.



▲ Meternos en sentido contrario por una calle de una sola dirección nunca es una buena idea, pero a veces puede ayudarnos a ponernos en cabeza, siempre y cuando evitemos chocar con un coche que venga de frente.

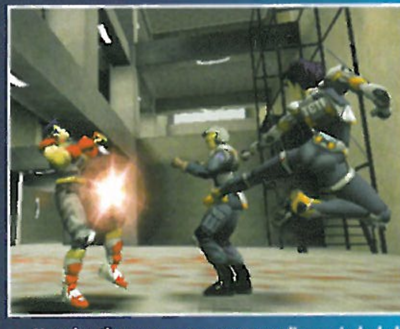
ONI

La acción al estilo John Woo llega a la PS2

La innovadora casa de desarrollo Bungie Software está poniendo su talento a trabajar en la PS2 para producir Oni, un juego de acción en tercera persona que combina el combate cuerpo a cuerpo y el combate con armas que parece sacado directamente de una peli de acción de Hong Kong.
El juego se desarrolla en una ciudad futurista y nos pone en la piel de Konoko, agente especial para la lucha contra el crimen. Además de una amplia variedad de movimientos de artes marciales, puede utilizar sus propias armas o, si se queda sin munición, coger las de sus oponentes (lo que Bungie llama "acción full contact").
Utilizando una técnica llamada interpolación de animación, el juego puede realizar transiciones completamente fluidas entre Konoko corriendo, esquivando o atacando con facilidad. También se supone que se puede usar la iluminación en tiempo real de forma creativa de manera que, por ejemplo, se pueda disparar a las luces de una habitación y aprovechar la confusión que eso provoca en nuestros enemigos.



▲ Gracias a una avanzada IA, los enemigos tratarán de sacar el máximo provecho del trabajo en equipo, para desgracia nuestra.



▲ Konoko tiene acceso a una amplia variedad de movimientos de artes marciales, incluyendo patadas voladoras.

A eso añadimos una ambientación al más puro estilo anime y las opciones multi-jugador que se pretenden incorporar y tenemos un juego de acción al que tendremos que seguir de cerca.

▶ Konoko es una poli muy dura.



▲ Si nuestra arma se queda sin munición, podremos coger la de nuestro oponente y seguir disparando.

◀ Uzis y lanza-cohetes son sólo dos de las armas previstas para la versión final del juego.



◀ Gracias a las técnicas de interpolación, los movimientos de los personajes se realizarán con total fluidez.

Distribuidor: Proein
Desarrollador: Rockstar / Bungie
Disponible: Otoño
Tipo: Acción
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Z.O.E.

Metal Gear se cruza con mechs en plena acción

El último producto de Konami para PS2, Zone Of the Enders (Z.O.E., para abreviar) es en realidad una colaboración entre tres de sus creadores de más talento: Hideo Kojima (director de Metal Gear Solid), Yoji Shinkawa (diseñador de personajes de MGS) y Noriaki Okamura (Tokimeki Memorial) con el artista de Gundam X Nobuyoshi Nishimura.
Ambientado en un lejano futuro, cuando la mayor parte de la humanidad se ha instalado en el espacio exterior, la historia de Z.O.E. gira en torno a los últimos humanos que restan en el planeta (los "Enders" del título) y su lucha por la supervivencia. Por el momento, se ha hablado de tres personajes: un joven, una joven y una misteriosa mujer, cada uno de ellos a los mandos de su propio mech.
Hasta ahora, Konami ha dicho que el juego tendrá su parte de exploración y de combate, aunque sólo han enseñado lo referente al combate. Eso sí, lo que han mostrado es increíble. Las ciudades y mechs tienen un nivel de detalle sorprendente y el combate parece sacado de una serie de anime (incluyendo unas espectaculares maniobras aéreas y ametralladoras destrozando las ventanas de un rascacielos.

▶ La mayor parte de la acción parece al más puro estilo de un mata-marcianos, con enormes jefes a los que enfrentarse por el camino.



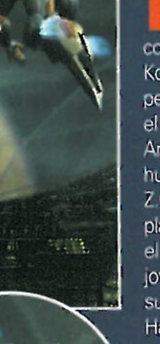
▲ Los combates aéreos están cargados de maniobras e increíbles efectos especiales.



▲ Estos son sin duda los mechs más detallados que hayamos visto en un juego de acción.



▶ Los efectos de las armas hay que verlos en vivo para creerlos, son impresionantes, y esta simple imagen no es suficiente para hacerles justicia.



Distribuidor: Konami
Desarrollador: KCEJ
Disponible: Por determinar
Tipo: Acción
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: Por determinar

Motor Mayhem!

Un vistazo al posible futuro de los juegos de carreras

Distribuidor: Infogrames
Desarrollador: Por determinar
Disponible: Por determinar
Tipo: Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Motor Mayhem!, que nos recuerda bastante al título de carreras futuristas Extrem-G, constituye un nuevo intento de Infogrames de apuntarse a la moda de las carreras de estilo alternativo, (como ya ha hecho con su N-Gen para la Play original). El juego está ambientado en el año 2166, cuando las carreras se han convertido en el principal medio de entretenimiento de todo el planeta. Los concursantes llegan de todos los rincones de la galaxia con el fin de competir en el mayor evento del siglo, las carreras de Motor Mayhem! Montado en una máquina de potente armamento y grueso blindaje, tomaremos parte en ellas y trataremos de abrirnos paso a tiro limpio por la competición para lograr hacernos con la codiciada corona de campeón. El lanzamiento de este juego está previsto para poco después del lanzamiento de la propia PS2 en Europa. Hemos conseguido un par de pantallas que, aunque no son auténticas pantallas de juego, representan la idea de lo que los desarrolladores tienen en mente, pero el producto final debería tener mucho mejor aspecto, y todo ello funcionando a 60 frames por segundo.



▸Vaya pedazo de moto que se marcan. Deja en ridículo incluso a la de Akira. Si todos los vehículos de Motor Mayhem! tienen este nivel el juego puede acabar siendo una pasada.

▴ Aunque el juego se centrará fundamentalmente en las carreras, también contará con sus buenas dosis de combates. Cada uno de los vehículos irá armado con un buen arsenal.

The Day Of Walpurgis

Una sorpresa para PS2 del equipo de Silent Hill

Aunque este último Tokyo Game Show no haya resultado precisamente el más emocionante, sí hubo unas cuantas compañías, como Konami que hicieron un esfuerzo por tratar de hacerlo interesante y desvelaron unas cuantas sorpresas. Aparte del impresionante título de mechs Z.O.E. que os comentamos en la página anterior y Ring of Red, otro título al estilo de Front Mission, los asistentes tuvieron ocasión de ver un vídeo de otro próximo juego de aventura en el tiempo que responde al nombre de Walpurgis no hiru to yoru (El día de Walpurgis).

La famosa Walpurgis Nacht (noche de Walpurgis) se supone que es la más peligrosa y diabólica del año. Tiene lugar exactamente seis meses después de Halloween (o sea, entre finales de abril y principios de mayo) y es la noche en la que el mal campa a sus anchas por la tierra y pueden verse todas las criaturas que lo representan. Hemos visto unas cuantas películas clásicas de terror casposo ambientadas en esta famosa noche, y ahora vamos a tener la posibilidad de jugar en ella.

En el caso concreto de este juego, controlaremos a un personaje que tiene que viajar en el tiempo para tratar de impedir que esta noche tenga lugar. Por lo que hemos podido ver, los gráficos del juego son muy buenos. Los efectos de las llamas y las animaciones faciales son de la mayor calidad y la atmósfera general nos recuerda mucho a la de Silent Hill, lo que tiene bastante sentido si tenemos en cuenta que ambos productos han sido desarrollados por el mismo equipo.

Todavía no sabemos si Walpurgis llegará a nuestro mercado de otra forma que no sea importado directamente de Japón, pero creemos que merece la pena conocerlo al menos.



▸ Parece ser que estas gemas jugarán un papel importante en el juego. Seguramente tengamos que recoger unas cuantas de diferentes colores de cada lugar que visitemos, pero ¿para que servirán?



▴ Los diseños de personajes tienen muy buen aspecto y las animaciones faciales están aún mejor. Nos alegra ver que los gráficos de esta calidad se están convirtiendo en la norma en lugar de ser la excepción.



▸ Aquí tenemos una muestra de uno de los muchos pueblos que visitaremos durante nuestro viaje en el tiempo. Fijáos en los pequeños detalles, como las plantas de los alféizares de las ventanas o las baldosas de la acera.

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Disponible: Por determinar
Tipo: Aventura
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: Por determinar

INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE

Este mes hemos decidido hacer algo que no habíamos intentado nunca: dedicar toda la incubadora a una misma casa: Activision. La razón fundamental es que esta compañía prepara varios juegos, todos ellos muy interesantes, y además van a salir en el mercado español casi a la vez. Por si fuera poco, la temática es de lo más variada, como vosotros mismos podréis comprobar. Tampoco se trataba de sacar una incubadora sólo de juegos de lucha, o de coches...

Uno de los mejores juegos de sigilo aparecidos en la Play vuelve más grande y mejor que nunca. Más misiones, más ninjas, más personajes, más armas, más opciones.... ¿Qué más se puede pedir? ¿que el juego no se acabe nunca? Con el nuevo editor para crear nuestras propias misiones, siempre podremos seguir jugando.

El super-héroe más famoso de Nueva York viene dispuesto a compensar todos sus años de ausencia en nuestra consola con un título que explotará al máximo las peculiaridades del personaje.

Preparaos para dejarlo todo perdido de telarañas.

Otra saga archiconocida que no se había dejado caer por la PlayStation. Ya iba siendo hora. Encima, disfrutaremos de un aspecto nuevo de esta popular serie de televisión: acción a raudales.

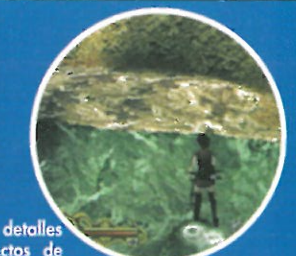
¿Podrá el mejor juego de Skate de todos los tiempos superarse a si mismo? Por difícil que parezca, por lo que hemos podido ver, es posible.

1-2 jugadores 1x CD · Distribuidor Proein · Desarrollador Activision / Acquire · Fecha de salida Septiembre · Tipo Acción/Sigilo

Aquí tenemos a Rikimaru antes de tener su famosa cicatriz.

TENCHU 2:

Vuelven los ninja con muchas novedades y mejoras



Se incorporan muchos detalles de lujo, como estos efectos de ondas y corrientes en el agua.

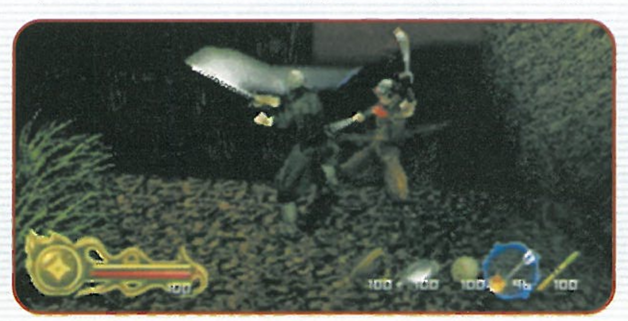
Tenchu ha vuelto en busca de más acción al más puro estilo ninja en la PlayStation. Por lo que hemos podido ver, los aficionados al primer juego tienen razones más que suficientes para esperar con impaciencia la llegada de esta nueva entrega, sobre todo si tenemos en cuenta que podría ser el único juego de sigilo que tengamos en muchos meses.

En realidad, para ser completamente exactos, no se puede decir que Tenchu 2 sea una secuela, sino que, siguiendo la moda actual, es una "precuela", que se desarrolla cinco años antes de los acontecimientos que se produjeron en la primera parte. Rikimaru y Ayame vuelven a ser los dos protagonistas, los dos personajes principales a los que podremos llevar pero, a estas alturas de su vida, son simples adolescentes que están recibiendo su adiestramiento como ninjas. Hay también un tercer personaje que se ha querido llevar hasta hace poco en el más absoluto de los secretos, pero parece ser que, para poder manejarlo, antes tendremos que desbloquearlo. Se llama Tatsumaru y, naturalmente, también será un ninja, aunque no han especificado en qué bando estará.

La historia en esta ocasión estará dotada de mucha más profundidad y, dependiendo del personaje que escojamos para manejar, podremos ir viendo distintas partes del conjunto del argumento. En total, parece que habrá aproximadamente dos horas completas de vídeos y secuencias cinemáticas realizadas a partir del motor del juego (en una de esas nuevas escenas podremos ver por fin cómo se hizo Rikimaru su característica cicatriz que luce sobre el ojo). En cuanto a la historia en sí, Activision todavía se resiste a darnos la mayor parte de los detalles más jugosos, pero sí nos ha dejado saber unas cuantas cosas más o menos generales. Esto es lo que sabemos por ahora: un clan ninja rival llamado "The Burning Dawn" (Amanecer Ardiente) decide que ya no le interesa seguir trabajando para sus señores y, ejem, corta por lo sano. Pero entonces llegan a la conclusión de que eso tampoco es suficiente y deciden que lo que hay que hacer es acabar con todos los señores, entre los que, por supuesto, se incluyen aquellos que gobiernan el clan de Rikimaru y Akane. Como os podréis imaginar, a nuestros oscuros héroes esa idea no les sienta nada bien y acaban metidos en medio del sangriento conflicto entre dos clanes guerreros. Como se deduce por el enfoque de la historia, esta vez los enemigos serán fundamentalmente humanos, sin muchos de esos extraños "monstruos de culto" que poblaban el primer juego.

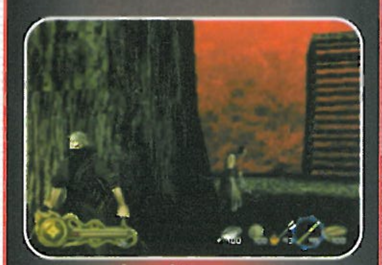
Una de las principales pegas que tenía el primer juego era su longitud, demasiado escasa para nuestro gusto. Esto no debería ser un problema en esta ocasión, ya que parece ser que Tenchu 2 tendrá nada menos que 32 niveles, y además son todos más extensos que antes.

Otro detalle interesante es que la línea de horizonte se ha alejado. El motor gráfico se ha mejorado, de manera que ahora nuestro campo de visión alcanza 4 o 5 metros más que antes, lo que nos permite ver a mayor distancia en los escenarios, y así con un poco de suerte, podre-

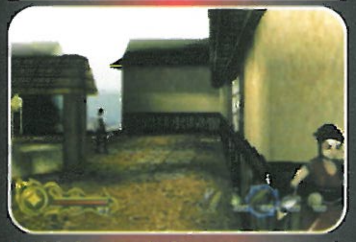


ESOS SIGILOSOS NINJAS

Si hay algo que se puede decir de los ninja es que son sigilosos y taimados. Podrían venir a tu casa, beberse tus birras, usar tu tele, grabar sobre tus películas favoritas, dormir en tu cama (contigo dentro) y ni siquiera te coscarías de que están ahí.



▲ Hay muchos objetos nuevos que nos ayudarán a acercarnos a los malos sin ser descubiertos, pero nada resulta tan satisfactorio como estar al acecho al estilo antiguo.



▲ Al haber ampliado nuestro campo de visión unos cuantos metros, podremos divisar a nuestra presa a mayor distancia que antes.

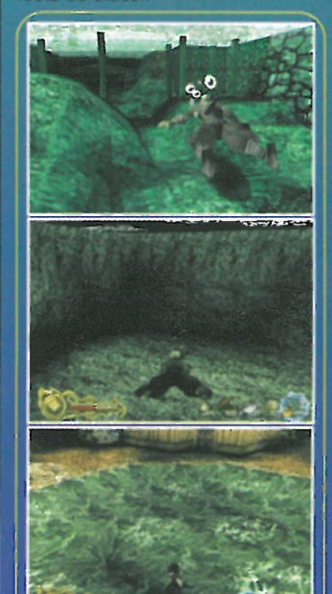


▲ Algunos de los nuevos enemigos llevan esa curiosa máscara de cuervo. Estos "Ninja Cuervo" son mucho más duros de pelar que los normales, así tendremos que andarnos con mucho ojo.

MUERTE PASADA POR AGUA



Se decía que la posibilidad de nadar se iba a incluir ya en el Tenchu original, pero, por un motivo u otro, no llegó a ver la luz (suponemos que problemas de tiempo). Ahora, no solo podremos superar buceando a los guardias sin ser descubiertos, sino que podremos respirar por medio de una caña de bambú para esperar tranquilamente bajo el agua la oportunidad perfecta de atacar.



▲ ¿Quién dijo que a los ninja no les gustaba mojarse? Habrá muchas zonas a las que sólo se podrá acceder buceando bajo el agua, y también se dice que es posible que haya algún tipo de artilugio primitivo que podamos usar como si fuera una bombona de oxígeno, de forma que podamos aguantar bajo el agua mucho más tiempo.

EL MENU PRINCIPAL

El sistema de menús de Tenchu 2 es bastante parecido al anterior, pero pensamos que tampoco estaría de más enseñaros cómo funciona más o menos, pensando sobre todo en aquellos que no vieron la primera parte. Para empezar, hay que decir que cada uno de los tres protagonistas tiene una historia y una estructura de misiones distintas



▲ Esta es la pantalla principal que vemos nada más empezar. Nos permite elegir nuestro personaje y qué misión queremos emprender. La primera misión es de adiestramiento.



▲ Tras una breve secuencia, que sirve para hacer avanzar la historia, nos encontramos con nuestros objetivos y unos consejos para la misión que hemos decidido empezar. Conviene leerlos con cuidado.



▲ Por último, nos sueltan en mitad del mapa y nos vemos obligados a apañarnoslas solitos. Esperemos que nuestras habiliades Ninja estén a la altura.



▲ En esta pantalla, podemos elegir con qué objetos equipamos a nuestro personaje. Al principio, sin embargo, no tendremos acceso a muchos objetos y armas ninja que digamos.



▲ Volvemos a tener el garfio, aunque ahora funciona de forma algo distinta. Al lanzarlo describe un pequeño arco, y no podemos engancharlo sin más a cualquier pared lisa, tiene que haber algún tipo de saliente o cornisa.

LA TRAMA SE COMPLICA

El primer Tenchu sólo tenía un par de vídeos generados por ordenador, el de presentación y el del final, y la animación se salía bastante de lo tradicional. Para la secuela, se han generado muchas secuencias de vídeo estándar que servirán para narrar la historia, e irán acompañadas de secuencias en tiempo real. Después de haber visto la intro podemos aseguraros que el resultado es espectacular. La música, la imagen, está todo a un gran nivel de calidad.





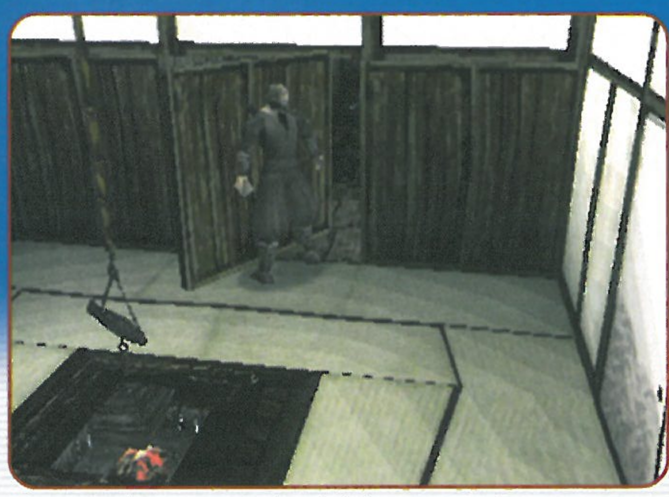

▲Estas secuencias de vídeo son excelentes, mucho mejores que las que se pudieron ver en la primera entrega. Todos los detalles están cuidados al máximo.



▲ Aunque en el primer Tenchu todas las misiones se realizaban en plena noche, en la secuela también habrá misiones a la luz del día, lo que aumenta el riesgo de ser descubiertos.

▶ Ayame pertenece al mismo clan que Rikimaru, y, en realidad, es más rápida que él con la espada.

▲ Hay un montón de nuevos enemigos que pondrán a prueba nuestras habilidades ninja, y esta vez, la acción se centra más en otros ninja que en lo sobrenatural.



Esta vez podemos esperar mucho más de los entornos por los que nos movemos, habrá mucha más interacción con los objetos que tenemos a nuestro alrededor, incluso trampillas.

LAS HERRAMIENTAS DEL OFICIO

¿Qué sería de un ninja si todos sus maravillosos (y letales) juguetitos? Todos nuestros favoritos del primer juego están aquí, y muchos más. Echemos un vistazo a unos cuantos ¿vale?



Hojas de Desaparición: este no tiene por qué ser su nombre final, pero su función será la misma: nos transportaremos directamente tras el enemigo más cercano.



Nube venenosa: lanzamos el objeto y salimos pitando. Cualquiera que respire este mortal gas tiene los segundos contados.



Flecha flamígera: Ya tenemos algo en nuestro inventario con lo que hacer que un ninja malo salte en pedacitos.



Los enemigos serán más inteligentes, de modo que resultará mucho más difícil acercarse a ellos sin que nos descubran.



La iluminación es ahora mucho mejor, sólo hay que fijarse en los efectos de luces y sombras de esta imagen.



En esta pantalla puede apreciarse la mejora en los gráficos de los personajes. La cara de Ayame tiene ahora mucho mejor aspecto.



Atención fans tradicionales de los ninja, no hay que preocuparse por esas misiones a la luz del día ¿os parece este nivel suficientemente oscuro?

Los movimientos del primer juego, como agacharse y rodar, vuelven a estar presentes, pero además se incorporan técnicas nuevas.

MUERTE SILENCIOSA

No pretendemos ser políticamente incorrectos, y menos en momentos como los actuales, en los que cualquiera puede hacer una barbaridad y luego saldrá en las noticias de la tele que nosotros le empujamos a hacerlo. Sin embargo, hay que reconocer que uno de los puntos fuertes de Tenchu consistía en que el personaje se acercara sigilosamente a un enemigo por detrás y acabara con él antes de que supiera qué le estaba pasando. En esta secuela, se han añadido seis o siete formas distintas de hacer esto.



El movimiento clásico. Acercándose agazapada por la espalda de su presa, Ayame remata a la malvada ninja con un certero sesgo de su afilada hoja.



Si logramos sorprender a uno de los malos y actuar con la suficiente rapidez, podremos despachar al enemigo de frente. Las animaciones son distintas dependiendo del ángulo desde el que Rikimaru se acerque.

OCULTANDO NUESTRO RASTRO

En Tenchu 2, parte de lo que tendremos que hacer para permanecer ocultos es cubrir nuestra pista. Si vamos dejando un rastro de cuerpos a nuestro paso, alguien acabará por darse cuenta y vendrá a por nosotros.







Esta es una idea que tiene el equipo de desarrollo para que podamos borrar nuestro rastro, nos hubiera gustado más mostrarla en acción, pero por ahora tendréis que conformaros con estos dibujos de esta opción. Si no tenemos donde esconder un cuerpo, lo tiramos al agua y asunto solucionado.

LOS PERSONAJES

Volvemos a tener a Rikimaru y Ayame con nosotros y hay además un tercer personaje misterioso al que podremos acceder si nos terminamos el juego con los otros. Dependiendo del personaje con que completemos la aventura, veremos diferentes partes de la historia.



▲ Rikimaru: Es cinco años más joven que en el primer juego, y al empezar todavía no tiene su característica cicatriz.



▲ Kagami: Es la líder de la secta ninja Burning Dawn (Amanecer Ardiente), que mató a sus señores y ha decidido acabar con todos los demás de los clanes rivales.



▲ Ayame: Sigue siendo la más rápida de los dos protagonistas. Pertenece al mismo clan que Rikimaru, que resultará atacado por otro clan ninja.

UN NUEVO PERSONAJE

Las primeras informaciones que recibimos de Tenchu 2 comentaban que había un misterioso tercer personaje además de Rikimaru y Ayame. No sabemos muy bien por qué Activision se callaba al respecto, y lo único que decía es que ese personaje no tendría por qué estar necesariamente en el mismo bando que los dos protagonistas originales. Ahora, por fin, unos cuantos meses más tarde, ya podemos deciros que el tercer ninja se llama Tatsumaru, y os podemos mostrar unas imágenes.



▶ Tatsumaru usa mejor sus puños y patadas que sus espadas. Esto hace que su estilo de lucha sea bastante diferente al de los otros dos personajes. Tendremos que tener eso presente al manejarlo.



▲ Como los otros dos ninja, Tatsumaru podrá arrastrar a sus víctimas para ocultarlas en lugares que resulten menos visibles. De esta forma, las patrullas no notarán que algo anda mal.



▼ Cada personaje tiene sus propios movimientos específicos, además de muchas habilidades nuevas de sigilo.



◀ El sistema de inventario de armas y objetos funciona igual que en el primer juego y hace que sea fácil cambiar de un objeto a otro en plena acción.

mos libramos de esa sensación algo claustrofóbica que le entraba a más de uno después de pasar un rato con la primera parte. Eso nos permitirá además potenciar el aspecto sigiloso del juego. Al tener un mayor campo visual, podremos ver a los enemigos desde mayor distancia, lo que nos debería facilitar la posibilidad de sorprenderlos. Además ahora también habrá misiones que tengan lugar de día, en lugar de tener que actuar siempre por la noche, claro que eso no sólo hace que podamos divisar más fácilmente al enemigo, sino que también él nos puede descubrir a nosotros. Sin embargo, no todo va a ser fácil, ya que el clima también desempeñará un papel más importante que antes, de manera que la lluvia reducirá drásticamente nuestra visibilidad (pero también la del enemigo).

El nivel de dificultad será ligeramente más alto que en el anterior, aunque no mucho más. La inteligencia artificial de los enemigos está mejorada, lo que les permite descubrirnos con más facilidad, y también habrá un mayor número de ellos. Por fortuna, todos los niveles contarán también con más objetos tras los que esconderse y usar para cubrirse. En su mayoría, ahora que hemos podido ver la mayor parte de los elementos de juego en su sitio, podríamos decir que los diseños de niveles en sí están mucho más cuidados que en la primera parte. También hay mucha más variedad y detalle dondequiera que miremos.

Por supuesto, también están preparando muchas habilidades ninja nuevas que podremos utilizar. Cada personaje cuenta con seis o siete formas sigilosas de matar. Otra novedad es que podremos bucear y hasta respirar a través de una caña de bambú. También podremos empujar objetos, como grandes rocas por ejemplo, para dejar al descubierto puertas o trampas ocultas. Podemos quitar los cuerpos de nuestros enemigos de la vista, e incluso disponer de ellos tirándolos a un río, con el fin de ocultar nuestro rastro y que nadie encuentre nada sospechoso. Otra cosa que no podían faltar son nuevos objetos y armas ninja, muchos de los cuales son de largo alcance (como flechas ardientes o una cerbatana). Y también podremos trepar por las paredes con la ayuda de un gancho y una cuerda.

De todas los elementos incorporados el que más impresionante nos parece en un principio es el Editor de Misiones. Permite un nivel de libertad creativa muy elevado. No sólo podemos colocar distintos elementos del escenario, como paredes o plantas, donde mejor nos parezca, sino que podemos posicionar tropas enemigas y determinar sus pautas de patrulla y rutinas generales de IA. Después, una vez terminado nuestro trabajo, podremos guardarlo en una tarjeta de memoria y ver si somos capaces de sobrevivir de una pieza a la misión que nosotros mismos hemos ideado. Es un magnífico elemento que abre todo un mundo de posibilidades y sin duda aumenta las posibilidades de seguir jugando con Tenchu aun después de habernos terminado todos los niveles que trae inicialmente el juego.

Por lo que hemos podido ver hasta el momento, todos aquellos que se lo pasaron bien con la primera parte seguro que disfrutarán con esta segunda. Básicamente es una versión más grande y mejor del primer juego, con unos cuantos elementos y modalidades totalmente nuevos añadidos para darle más color al tema. Hay sin duda más que suficiente para irnos preparando para cuando llegue la siguiente entrega... en PlayStation2. Un último detalle: según nos han informado los chicos de Proein (¡Gracias, Óscar!), su distribuidora aquí en España, el juego vendrá totalmente traducido y doblado al castellano. Al menos, esa es inicialmente su intención, claro, que no sería la primera vez que una casa se arrepiente y acaba dejándonos en mal lugar.

1 jugador 1x

Distribuidor Proein
Desarrollador Activision/Neversoft

Fecha de salida Septiembre
Tipo Acción

Julio 2000

SPIDER-MAN

Un paseo en red con nuestro amistoso vecino Spider-Man

▶ Un grupo de individuos han tomado rehenes en un edificio de la ciudad ¿adivináis a quién le toca ir al rescate?



▲ El juego trata de ser lo más fiel posible al espíritu del personaje, e incluso sus posturas y movimientos están perfectamente reflejados.



▲ Si las cosas se ponen demasiado feas siempre podemos poner algo de telaraña de por medio.



Spider-Man está acostumbrado a tener que enfrentarse a varios matones simultáneamente en el cómic, pero, cuando nos toca a nosotros hacerlo, la cosa no parece tan fácil.

Parece que los aficionados a los cómics de Marvel están de enhorabuena. Para empezar, gracias al estreno de la película de la Patrulla-X parece que vamos a tener hombres-X (y mujeres, claro) hasta en la sopa, y eso, naturalmente, incluye los videojuegos. Además de la versión peliculera, tendremos otro juego de lucha, X-Men: Mutant Academy del que hablaremos dentro de poco. Pero si hay otro superhéroe en el mundo casi tan reconocible como Superman o Batman, ese es Spider-Man. Por desgracia para nuestro arácnido, Marvel, su casa editora, no cuenta con el respaldo financiero de Time Warner (un gran conglomerado multinacional) como le ocurre a DC, la propietaria de los dos anteriores y, claro, lo de tener los estudios de cine de Warner a tu disposición para hacer una película siempre es una ventaja para hacer que tengamos hombre-murciélago hasta en los productos más ridículos. El arácnido se las ha tenido que ingeniar por sí mismo para hacerse un hueco en el afecto del público, aunque también ha conocido todo tipo de merchandising y licencias para series de televisión, dibujos animados y, como no, videojuegos. Sin embargo, las andanzas del trepamuros por las consolas no han sido hasta el momento precisamente gloriosas. Por fin, tras sus numerosas apariciones en consolas de 16 bits, que se movían en la línea de beat'em ups de lo más genéricos (el protagonista podría haber sido lo mismo el lanza-redes que Ronaldo, para lo que hacía), va a llegar a la PlayStation. Ya iba siendo hora, si tenemos en cuenta que, con la llegada de la nueva generación, ya estamos acercándonos a los años de vejez de la PSX.

El desarrollador del juego es que Neversoft y, los que se hayan molestado en probar el Tony Hawk, ya se harán una idea del nivel de calidad que estos chicos son capaces de alcanzar. Prometen que el juego estará pensado para aprovechar las especiales cualidades y características del hombre araña y, por lo que hemos podido ver, se lo han tomado muy en serio.

Para empezar, es la primera vez que el trepamuros se encuentra completamente en 3D (nos referimos a un videojuego, los experimentos en los cómics con gafas incluidas no los contamos) y aparece con perfectamente reflejado: delgado, elástico y ágil como él solo. Spidey podrá lanzar sus archiconocidas redes por todas partes y usarlas para todo lo que ya nos tiene acostumbrados como darse un paseo en telaraña entre los rascacielos de la ciudad, envolver a los enemigos e inmovilizarlos hasta que llegue la pasma, formar bolas más gruesas para usarlas como proyectiles, formar un escudo para protegerse de ataques especialmente peligrosos, y otros, aunque aún no sabemos si tendrá que dejar su ropa de Peter Parker envuelta y pegada por algún edificio, para volver a recogerla cuando termine sus correrías. Otra de sus características más típicas, como es la habilidad de pegarse a paredes y techos, también estará disponible, y de lo que hemos podido ver, es de lo que más nos ha gustado. Cuando nos encontramos en el interior de un edificio y nos pegamos al techo, éste se volverá transparente para dejarnos ver al arácnido y lo que ocurre a su alrededor, y así poder caer por sorpresa sobre sus enemigos. Otro curioso efecto es el del sentido arácnido, que alertará al personaje de posibles peligros (pero no le salvará por sistema, como ocurre en el cómic, eso corre de nuestra cuenta).

Nuestro héroe no estará ni mucho menos solo, muchos de sus amigos y enemigos también harán su aparición. Al empezar, en los lugares en los que nos encontremos unas interrogaciones, la Gata Negra nos echará una mano para que nos hagamos con el manejo de los controles. Después hemos podido ver a unos matones más o menos genéricos y a unos tipos de negro que tenían a una serie de rehenes retenidos en un edificio (¿hace falta decir quién tendrá que salvarlos?). También sabemos que el director del Daily Bugle, J. J. Jameson (y su campaña de difamación del arácnido), y el propio monstruo que él financió para derrotar al lanza-redes, el Escorpión, tendrán su oportunidad. Y también dos de sus oponentes más científicos, como son Otto Octavius, el Dr. Octopus, y el Dr. Curt Connors, más conocido como el lagarto.

Además, Spidey se moverá por lugares de sobra conocidos por sus seguidores dentro de Nueva York. Aparte de los típicos rascacielos más o menos comunes, hemos podido ver el edificio de los cuatro fantásticos, y teniendo en cuenta que sale J. J. J., parece que tendremos ocasión de pasearnos por la redacción del Daily Bugle.

No sabemos exactamente en qué época de la vida de Spider-Man está ambientado el juego, pero por lo que sabemos es bastante reciente, a juzgar por el aspecto del propio Spidey (más delgado y fibroso que como solía

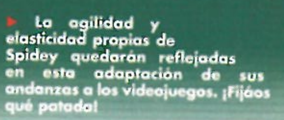
▲ En un par de meses podremos enfundarnos el traje de hombre-araña y saltar por ahí, de edificio en edificio. Mientras no tengamos que poner esas poses, nuestra integridad física no correrá demasiado peligro.



▲En ciertos momentos nos vendrá bien contar con la fuerza proporcional de una araña.



▲ Al trepar por e techo, éste se vuelve transparente para que veamos por dónde vamos. Eso nos permitirá contar con el elemento sorpresa.



► La agilidad y elasticidad propias de Spidey quedarán reflejadas en esta adaptación de sus andanzas a los videojuegos. ¡Fijáos qué patada!



◄ Unos molestos helicópteros sobrevuelan la ciudad, y viendo esos misiles está claro que no tienen muy buenas intenciones en lo que respecta al trepamuros.

OBSERVANDO EL ENTORNO

Teniendo en cuenta que podemos subirnos por cualquier superficie que nos encontramos, cualquiera pensaría que podría resultar relativamente sencillo desorientarse, pero Neversoft ya se ha adelantado en previsión de cualquier posible problema y ha dado los pasos necesarios para evitarlo, como incluir una opción que centra la vista con una simple pulsación de un botón.



▲ L1 nos permite apuntar a puntos concretos: si el cursor está verde, es que podemos alcanzarlo con la telaraña.



▲ Con R2 nos balancearemos hasta ese sitio con total naturalidad.



▲ También podemos usar la opción para apuntar a nuestros enemigos o escondidos.

representarse al principio), y el hecho de que la Gata Negra nos ayude también supone que no debería ser anterior a los ochenta, aunque sí parece que tendremos que escondernos de la policía, y es que ese Jameson no se cansa nunca de poner a la opinión pública en contra de nuestro héroe. El aspecto del edificio de los 4 Fantásticos tampoco es demasiado antiguo que digamos.

Por ahora, desde luego, lo que hemos podido ver tiene un aspecto fabuloso. Nuestra única preocupación consiste en saber si el desarrollo del juego estará equilibrado, de forma que se ponga énfasis en lo que Spider-Man sabe hacer mejor, a la vez que se asegura que la acción no se vuelve demasiado repetitiva. Aunque no parece que tengamos nada por lo que preocuparnos y parece que Neversoft está en el buen camino para hacer un uso fantástico (bueno, esos son otros cuatro) de esta licencia, que ya iba siendo hora de que alguien le sacara el provecho que se merece.





▲ Otro villano clásico que se dejará caer por aquí. El Dr. Connors no podrá evitar jugar con la genética y se transformará en el Lagarto.

la telaraña de spider-man

Además de sus poderes especiales, una de las cosas más llamativas de Spider-Man ha sido el uso tan variado que hace de su telaraña. No sólo se trata de lanzarla en línea recta, puede tener otros muchos usos. En el juego, según qué botones pulsemos al disparar, podemos conseguir distintos efectos.



▲ Un rápido movimiento de muñeca y nuestra víctima quedará ligeramente enredada.



▲ Seguimos pulsando el botón y seguimos soltando red para dejarlo listo para regalo.



▲ Pulsamos abajo y disparamos y podemos usar la red para traer a nuestro enemigo directamente hasta nuestro puño.



▲ O pulsamos arriba al disparar y lanzaremos una bola de telaraña directa hacia nuestro oponente.

▶ Nuestra escuadrilla de élite no sólo tendrá que vérselas con cazas enemigos de alta tecnología, sino también con enormes (y bien armados) cruceros estelares y otras naves principales.

STAR TREK:

STAR TREK POR FIN EN PLAYSTATION

▲ La mayor parte del tiempo pilotaremos este caza de la federación.

El universo de Star Trek ha tenido ya tantas incursiones en el mundo de los juegos que nos faltaría espacio en esta página para comentarlos todos. Sin embargo, parecía que prefería mantenerse en el mercado de los ordenadores, con todo tipo de títulos que no parecían muy apropiados para su conversión a consola. Hay que tener en cuenta que esta saga de ciencia ficción se ha caracterizado siempre por tener un enfoque bastante pacifista de las relaciones diplomáticas entre especies extraterrestres, aunque al final sus protagonistas se vean obligados a recurrir a métodos bastante expeditivos para resolver muchos problemas. Por eso muchos de sus juegos eran más cerebrales que de acción propiamente dicha, algo que no resultaba muy adecuado para las consolas, en las que el ingrediente principal es precisamente la acción. Por fin se ha decidido a hacer su debut en PlayStation, y Activision prepara un título completamente nuevo y original, no una conversión de algún otro que ya se haya visto por los PCs. Se trata de un título de combate espacial, pero no del que uno esperaría encontrarse en Star Trek, entre grandes naves estelares de clase Galaxy, sino que lo realmente curioso del título (sobre todo para los aficionados a la serie, a los que les puede dar un shock cuando lo vean, aunque no sabemos si de satisfacción o de horror, que algunos son de un purista que asusta) es que la idea que sirve de premisa para esta primera incursión en terreno desconocido son las escaramuzas entre naves de tipo caza, como las que estamos acostumbrados a ver en los juegos de la serie Colony Wars. Y no mencionamos esta estupenda serie de combate espacial de la Play por simple comparación, ya que ¿quién mejor para guiar a los chicos de la Federación por territorios inexplorados como estos que los creadores originales de Colony Wars? Pues sí, efectivamente es Warthog la encargada del desarrollo de este proyecto. Eso nos da ya una tranquilidad, pues sabemos que está en buenas manos.

Ambientado en la época de la nueva generación, no en la clásica, el título nos pondrá en el traje de vuelo de un oficial de la Federación asignado a un grupo de élite de expertos pilotos conocido como Escuadrilla Roja. Estaremos bajo las órdenes del mismísimo Capitán Jean-Luc Picard y su oficial táctico, el Comandante Worf, y nuestra historia dará comienzo cuando un capitán de una nave estelar desaparece en misteriosas circunstancias y la cosa se complicará con la entrada en escena de un nuevo enemigo alienígena en el ya de por sí poblado escenario de la saga.
A lo largo de unas 20 misiones (empezaron diciendo que eran 30, pero las últimas noticias dejan esa cifra en sólo 20), nos encontraremos con distintos objetivos, que pueden ir desde escoltar al Enterprise D a través de una zona de espacio hostil a manejar torretas fáser de un crucero estelar en combate con los Borg. En la mayor parte de esas misiones nos



▲ En el juego nos encontraremos naves ya conocidas junto con otros diseños completamente nuevos, hechos especialmente para la ocasión.

TECNOLOGIA TREKKIE

Puesto que esto es un juego Star Trek, podemos esperar encontrarnos con armas tan familiares (y potentes) como los famosos torpedos de fotones, y además podemos encontrarnos con refrescantes novedades, como la posibilidad de controlar torretas fáser de una nave de gran tamaño (¿estilo Halcón Milenario tal vez?).



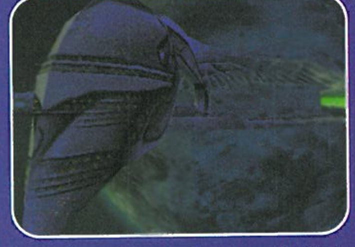
▲ Torpedos de fotones, cañones fáser, haces tractores... si es un arma de Star Trek, seguro que la veremos por aquí. También podemos esperar encontrarnos otras totalmente nuevas y originales.



▲ En algunas misiones ejerceremos funciones de artillero mientras otro se encarga de pilotar.

TERRIBLES ENEMIGOS

Olvidáos de tanta diplomacia como suele haber en la tele, Star Trek: Invasion nos permite al fin hacer lo que deberían haber hecho hace tiempo con algunos de los malos de la serie: dejarlos reducidos a simple polvo espacial. Y además de todos los conocidos, también tendremos que vérnoslas con otro completamente desconocido.



▲ Puede que los romulanos sean bastante más agresivos que sus parientes vulcanianos, pero eso no les sirve de mucho cuando están en nuestro punto de mira.



▲ El nuevo némesis de la Federación es tan misterioso como avanzada su tecnología. Esta nave parece mucho más rápida que el típico cubo de los Borg.





▲ Aunque las naves espaciales de mayor tamaño aparecerán de cuando en cuando, la mayor parte del juego girará en torno a cazas monoplaza.



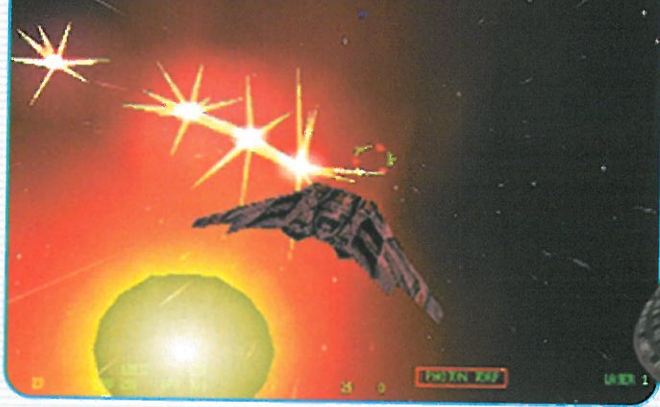
▲ En más de un aspecto, Star Trek seguramente se desarrolle de forma muy parecida a Colony Wars, aunque eso no tiene nada especialmente negativo, y tampoco es de extrañar, pues es de los mismos desarrolladores.



▼ Los combates espaciales serán intensos y caóticos, como si fueran de verdad, con unos espectaculares efectos.



▲ A lo largo del juego pilotaremos varios cazas, cada uno de los cuales tendrá su propio armamento y características de funcionamiento.



▲ La versión final contará con impresionantes explosiones y estupendos efectos de iluminación

▼ No deja de ser una pena que no lleguemos a pilotar una de éstas ¿verdad?

▼ Abrir fuego contra una nave amiga es una forma bastante segura de acabar en un consejo de guerra. Mirad bien dónde apuntáis antes de poneros a disparar como locos



▲ Podemos esperar un buen número de escenas cinemáticas realizadas con el motor del juego que nos mostrarán el increíble nivel de detalle de nuestras naves estelares favoritas.



▲Se han realizado muchos diseños nuevos para este título, y hay incluso posibilidades de que alguno de ellos llegue a usarse en el futuro en la saga de Star Trek.

pondremos a los mandos de uno de los varios modelos nuevos de cazas monoplazas de la Federación creados específicamente para la ocasión, cada uno de los cuales estará cargado hasta arriba de todo tipo de armamento de alta tecnología, como torpedos de fotones, minas de proximidad, bombas de gravedad y haces de impulsos.

Puesto que el desarrollo del juego estará basado en la medida de lo posible en física real (todo lo real que cabe esperar de algo así, claro), nuestro caza podrá no sólo girar prácticamente en redondo, sino dar marcha atrás a toda velocidad, lo que nos vendrá estupendamente para volver las tornas a nuestro favor cuando un aparato enemigo nos siga pegado a nuestras seis. Cada nave tendrá además una maniobra evasiva especial a la que podremos recurrir con una simple pulsación de botón, siempre y cuando no tengamos a un enemigo localizado en nuestro punto de mira.

Además de la nueva raza extraterrestre creada específicamente para el juego, nos las tendremos que ver en combate con toda una serie de oponentes sobradamente conocidos por todo Trekkie o Trekker que se precie, entre los que se incluyen los Romulanos, los Ferengi y, desde luego, los Borg (aunque nos queda por saber qué papel desempeñarán los Klingon). Para complicar aún más las cosas, todos nuestros oponentes utilizarán tácticas de escuadrilla, como pedir ayuda a otros compañeros o romper formaciones de ataque y maniobras similares para tratar de superarnos.

El lanzamiento de Star Trek: Invasión está previsto para septiembre, aunque la versión que hemos tenido ocasión de probar todavía no parecía estar demasiado avanzada, y no sabemos cómo estarán estructuradas las misiones, si seguirán una historia más o menos continua y lineal, o se irán ramificando de forma complicada (es decir, si seguirán una estructura parecida al último Colony Wars o una parecida al primero), pero lo que hemos podido ver tiene un aspecto estupendo, con muchas explosiones espectaculares, buenos efectos de iluminación y naves espaciales cargadas de todo lujo de detalle. Si Warthog logra combinar todo eso con un sólido desarrollo, una interesante historia y una buena atmósfera trekkie, podríamos estar ante el juego de combate espacial definitivo. Esperamos con impaciencia oír cómo salen de nuestra Play esas famosas palabras: "El espacio, la última frontera...".

1-2 jugadores 1x

Distribuidor Proein
Desarrollador Activision/Neversoft

Fecha de salida Septiembre/Octubre
Tipo Deportes/Skate

Tony Hawk Skateboarding 2

¿Podrá Activision superar su propia obra?

Teniendo en cuenta lo absolutamente brillante que resultó ser Tony Hawk's Skateboarding, debe haber resultado difícil para Neversoft inventar cosas nuevas para esta secuela para tratar de superar al original. Afortunadamente, parece ser que lo han conseguido. Sin embargo, los aficionados tampoco deberían esperar grandes y numerosos cambios en esta segunda parte, pues el primer juego ya era casi perfecto tal y como estaba. En esta secuela, lo que nos encontraremos básicamente son muchos elementos que han conseguido depurar y el añadido de unos cuantos personajes y opciones nuevos.

Ahora hay un total de doce skaters disponibles, tres de los cuales son completamente nuevos, y todos ellos son completamente personalizables. No sólo podremos modificar su ropa y conjunto de movimientos, sino que podremos ajustar varias de sus puntuaciones, que responden a nombres como Lip Balance o Rail Balance. Aquellos que no estén satisfechos con los nuevos personajes incorporados, les alegrará saber que dispondrán de total libertad para diseñar el suyo propio en una nueva modalidad del juego de "diseña tu propio personaje".

El sistema de acrobacias y combos se ha mejorado y retocado ligeramente para dar al jugador una mayor libertad creativa mientras esté jugando. Ahora los movimientos son por lo general más rápidos, con lo que se podrán encadenar más fácilmente las piruetas en largas combinaciones. El número de ticks y variaciones también se ha aumentado, de manera que incluso los jugadores más veteranos van a tener que practicar un poco para poder aprenderlos todos.

Aparte de estos añadidos, el otro cambio importante que se ha producido es la necesidad de que cambiemos la posición de nuestros pies en la tabla después de realizar ciertas piruetas. Cada skater tiene una posición de pies concreta en la tabla, ya sea normal o invertida, que es la que mejor se les da. De esa forma, si llevamos a cabo una pirueta y aterrizamos en la postura inversa a la nuestra, el personaje no se controlará tan bien. Por ejemplo, no podremos llegar tan alto al hacer desplazamientos verticales o deslizarnos por barandillas. Para volver a nuestra posición natural, tendremos que pulsar el botón R2 o hacer una pirueta que nos permita dar la vuelta a nuestra tabla. Para ser sinceros, no acabamos de tener muy claro lo de este elemento. Parece una idea curiosa, pero no podemos evitar sentir que quizá sea algo innecesario y a veces pueda llegar a perjudicar en cierto modo la experiencia de juego. Esperemos que Neversoft la depure y ajuste algo más antes del lanzamiento definitivo del juego.



▲ **Skatestreet Ventura tiene muchas más rampas y saltos si se compara con la pista de Francia. En ese aspecto, favorece mucho al skater vertical, como Tony Hawk, sobre el skater callejero.**

La otra incorporación importante de esta secuela sería el completísimo editor de pistas de skate. Electronic Arts ha logrado llegar antes al mercado con su editor, que hemos podido ver en Street Skater 2, pero, sin embargo, el que se va a incluir en Tony Hawk 2 parece que va a ser más completo y detallado (es lógico, es la ventaja de tomarse más tiempo para desarrollar el proyecto). Hay más de cien posibilidades distintas entre las que elegir para colocar los elementos que compongan la pista de skate de nuestros sueños. Casi cualquier cosa que se nos pueda ocurrir, desde piscinas o rampas a taxis o barandillas está todo incluido. Y una vez hayamos perfeccionado y pulido nuestra creación, podemos incluso guardarla en una tarjeta de memoria e intercambiarla con los amigos.

Tiene gracia, en muchos sentidos, Tony Hawk's Skateboarding es como la última secuela de Capcom de sus juegos de lucha. Tiene más personajes, nuevos escenarios, unos cuantos movimientos y combos nuevos, gráficos ligeramente mejorados y un par de modalidades de juego añadidas. ¿Qué más se puede pedir?

El cambio de postura

El mayor cambio del sistema actual de combos y movimientos podría decirse que es el cambio de posición de los pies. Si ejecutamos una pirueta que hace que cambiemos la posición de los pies, aparecerá un pequeño icono en la esquina superior derecha de la pantalla para indicárnoslo. Así se nos informa de que tenemos que volver a ponernos en nuestra posición habitual, ya sea pulsando el botón R2 o llevando a cabo otra acrobacia que también haga que cambiemos los pies de postura, haciendo que recuperemos la normal.



Crea tu propio skater

La opción para crear nuestro propio personaje de Tony Hawk 2 es tan amplia como la de edición de la pista de skate. Podemos ajustar de todo, desde el tipo de cara que tiene al tipo de calzado. Activision sólo necesita aprender un detalle de Acclaim e incluir un modo de creación como el de sus juegos de wrestling, para que podamos hacer que nuestro skater se parezca lo más posible a nosotros mismos.







▲**En la demo que hemos podido ver sólo hay un par de escenarios disponibles. El de la imagen se encuentra en Marsella, Francia y tiene un montón de piscinas y otros obstáculos por los que patinar. No encontraremos mucho terreno liso.**

Diseña tu propia pista de skate

Como hemos mencionado antes el editor de pistas de skate de Tony Hawk 2 es muy del estilo del de Street Skater 2, sólo que ahora tendremos la posibilidad de colocar una mayor variedad de objetos. Hay más de cien diferentes que podemos seleccionar para crear la pista de patinaje de nuestros sueños.



▲ **El interfaz para diseñar la pista es muy intuitivo. Sólo tenemos que usar los botones L1 y L2 para cambiar entre distintos tipos de piezas y los botones R1 y R2 para seleccionar la pieza exacta.**



▲ **En cualquier momento del diseño de nuestra pista, podemos dejarnos caer por ella y ver el aspecto que tendría desde la perspectiva de nuestro personaje. Que queremos añadir otra rampa. Pues volvemos a los menús y la añadimos. Así de simple.**

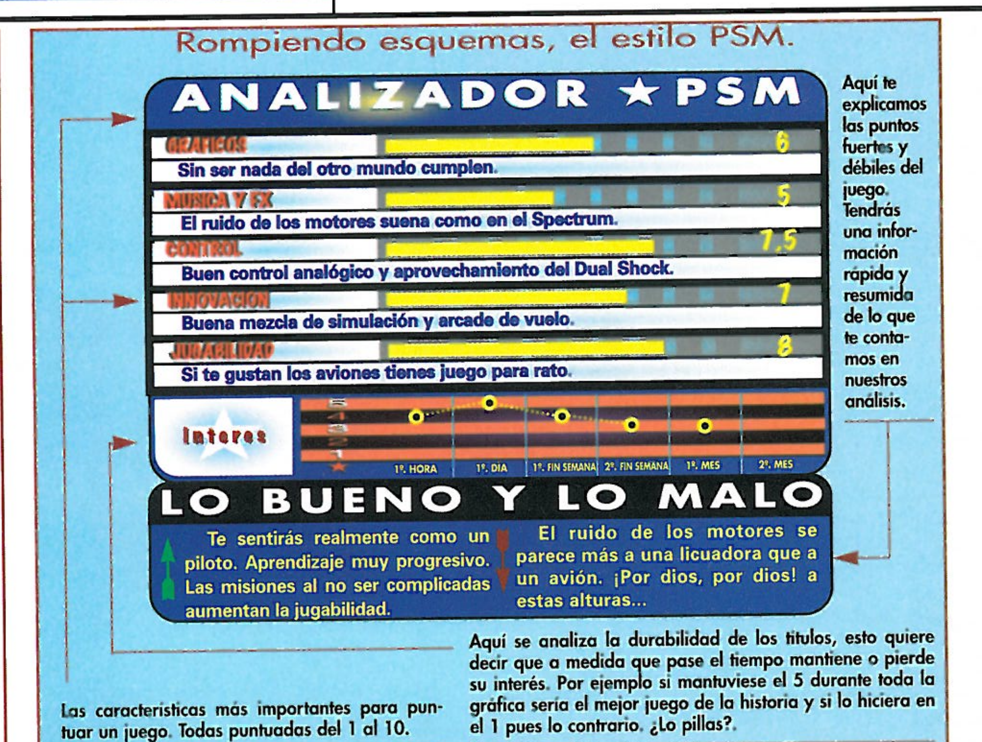
A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.



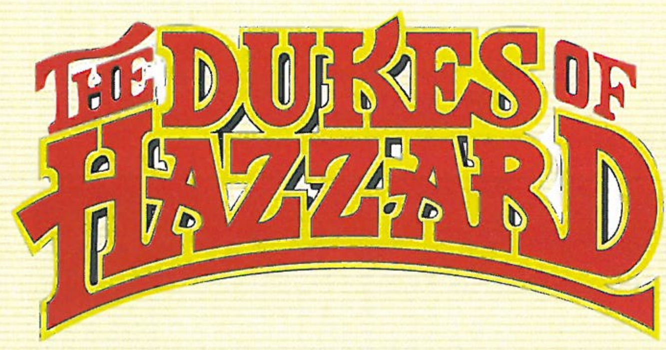
Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

0 - 4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.
4,5 - 6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6 - 8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8 - 9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.





Para nostálgicos de las series clasicas de televisión

Cuando nos enteramos de que alguien estaba trabajando en una versión de las andanzas de los Dukes para la gris, no pudimos evitar preguntarnos ¿para qué se molestarán? ¿Es que realmente hay tantos seguidores de una serie antigua como esa? Ya de paso, podían ponerse a hacer un juego de La Isla de Guiligan o algo por el estilo. O, aún mejor, un juego de V, que nos pilla algo más reciente. Sin embargo, aunque en nuestro país no sea una serie que goce de especial aceptación (aunque, si tenemos en cuenta que la pasaban por Tele-5 de madrugada, tampoco es de extrañar que no la viera mucha gente), en Estados Unidos es una auténtica serie de culto, y sus fanáticos seguidores se cuentan a miles y miles. Teniendo en cuenta que el desarrollador también era americano, eso nos hacía pensar que, al menos, la cosa podría llegar a quedar curiosa, aunque también nos temíamos que fuera uno de esos productos que sólo esos fans incondicionales de la serie pueden apreciar, como ocurre con ciertos juegos de Star Trek, en los que, a menos que se haya hecho un cursillo acelerado de Klingon, más de uno se pasa la mitad del tiempo mirando la pantalla preguntándose de qué va el tema. La idea de irse de correrías por el pueblo de Hazzard con los hermanos Duke, burlándose del típico sheriff paleto del sur de Estados Unidos podría llegar a tener sus alicientes. Quién sabe. Bueno, pues, aunque la cosa no sea exactamente como nos temíamos en un principio, tampoco es que haya quedado demasiado lejos, por desgracia.

▲ El General Lee no se controla en el juego ni de lejos tan bien como en la serie de televisión.

El juego está organizado como si fuera un capítulo muy especial de la serie, de forma que vamos cambiando entre secuencias de vídeo y otras de conducción a lo largo de las cuales se va desarrollando la trama. Las escenas de vídeo son completamente originales y están generadas por ordenador (nada de refritos de escenas de la serie), y están sorprendentemente bien hechas. De hecho, son seguramente lo mejor de todo el juego.

Las secuencias de conducción de Dukes of Hazzard fallan por una serie de razones, entre las cuales se encuentra la repetición de los recorridos. Todas las pistas del juego se usan

varias veces a lo largo de la aventura. Ya sabemos que, al fin y al cabo, nos estamos moviendo por el mismo escenario, y, en teoría, tendría su lógica que los chicos Duke no salgan de su condado, que es donde se desarrolla la historia, pero en la práctica, esta situación se acaba volviendo un tanto monótona y aburrida.

Al principio, ponerse tras el volante del General Lee (así se llama el coche de los protas) resulta divertido, hasta que nos damos cuenta de que el dichoso vehículo tiene unos frenos mejores que el superglue. Resulta casi imposible conseguir que el General Lee derrape en las curvas. Dicho esto, también hay que comentar que conviene mantenerse bien apartado a toda costa de cualquier pared, muro u obstáculo que nos encontremos en el camino. Darse contra un muro, independientemente del ángulo con que nos demos, supondrá que nuestro coche salga rebotado como una pelota de ping-pong por el circuito. Y, si eso ya resulta "chocante", lo de quedarnos secos en el sitio al darnos con cualquier señal de tráfico es de puro delirio. No sabemos muy bien qué leyes de la física rigen en el condado en que viven los protagonistas del juego, pero os podemos asegurar que en cualquier lugar del mundo (o casi, que tampoco queremos pillarnos los dedos) os podemos garantizar que si nos lanzamos con nuestro coche a 100 por hora contra una señal de STOP o similar, el coche no se quedará clavado cuando se dé con el poste, sino que lo tirará. Eso sí, os recomendamos que no hagáis la prueba en el mundo real, tendréis que fiaros de nosotros, que no queremos que luego vayan los telenoticias diciendo por ahí que los videojuegos instigan a los jóvenes al vandalismo contra las señales de tráfico. Todo eso está bien para los obstáculos fijos, el problema mayor lo suponen los móviles. Lo decimos porque prácticamente todos los demás vehículos que nos encontremos por el camino parecen tener un especial interés en lanzarse a por nosotros y provocar un choque.

Además de estos problemas que os hemos comentado, Dukes of Hazzard sufre otros que pueden considerarse todavía más graves, como es el hecho de que el control analógico se apague de forma más o menos aleatoria entre niveles, o permitir que nuestro coche atraviese el suelo después de un salto particularmente espectacular. Aun así, aquellos que recuerden la serie con cariño (sí, esos dos del fondo) seguro que quieren echarle aunque sólo sea un vistazo. El resto de aficionados no tiene mucho que hacer, la verdad.



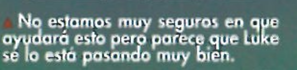
Objetos de bonificación

Nos encontraremos todo tipo de objetos útiles flotando misteriosamente en mitad de la carretera. Sin embargo recogerlos no va a ser tan sencillo como podría parecer a simple vista.

▲ Aquí tenemos uno de esos objetos flotantes vistos en perspectiva de primera persona.

◄ No, no es una caja gigante. Es simplemente un efecto de la perspectiva.




▲ No estamos muy seguros en que ayudará esto pero parece que Luke se lo está pasando muy bien.



▲ Hacer sonar nuestro claxon al recoger un power-up puede que no sirva para nada, pero nos hará sentir como si estuviéramos en la serie.



▲ Con pendientes como esta, ¿quién necesita nitro para conseguir un buen acelerón?

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	5	Las secuencias de vídeo son lo mejor, y están bastante bien hechas.
MÚSICA Y FX	5	Lo mejor son las voces de los vídeos, que incluyen algunas de la serie.
CONTROL	4	El control analógico se apaga entre niveles.
INNOVACIÓN	4	Parece un capítulo de la serie, aunque bastante soso.
JUGABILIDAD	7	Los clásicos de televisión se merecen un mejor destino.

Interés: 1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La perspectiva desde el interior del coche es excelente. Estupendo control y manejo del coche.

▼ La IA de nuestros oponentes en modo arcade podría ser mejor. Falta más variedad de circuitos, ajustes del coche y otras opciones.

PUNTUACIÓN FINAL: 5





Primer intento

Adelantándose al lanzamiento del esperadísimo Colin McRae Rally 2 de Code Masters llega esta primera simulación auténtica de rally de manos de Electronic Arts. Hay que tener en cuenta que es, como decimos, un primer intento y, como tal, aunque no tenga la impresionante variedad de modalidades de juego y posibilidades de ajuste del coche, o incluso el más amplio número de circuitos de que disponía el primer Colin, sigue siendo uno de los mejores juegos de rally que hemos tenido ocasión de probar.

Rally Championship funciona estupendamente bien en lo que se refiere a su jugabilidad, es uno de esos títulos con los que simplemente "se juega bien". La diferencia en el manejo de los distintos coches no es tan acentuada como en otros juegos de este tipo, pero la recreación de la diferencia de tracción en las distintas superficies de los circuitos está estupendamente reflejada, así como el meneo y el balanceo de la suspensión de nuestro vehículo. Si a eso le añadimos una de las mejores perspectivas interiores (desde la cabina del coche) que hayáis podido ver (en la que se incluye un detalle tan increíble como limpiaparabrisas que no sólo funcionan, sino que lo hacen a tres velocidades distintas) y más de uno podría jurar que se encuentra al volante de un auténtico y verdadero coche de rally. Los ajustes mecánicos en sí que podemos realizar sobre nuestro coche para ponerlo a punto o adaptarlo mejor a nuestro estilo de conducción son, por decirlo suavemente, bastante básicos, pero son suficientes para que funcione correctamente.

Los escenarios por los que se desarrollarán las propias carreras son simplemente los más realistas que se han podido ver en este género, prestando una impresionante atención

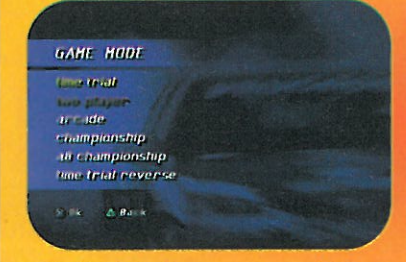


Electronic Arts ha conseguido producir uno de los juegos de rally más realistas y que mejor se juegan con este Rally Championship.

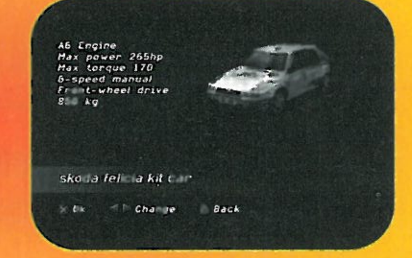


El manejo de los coches de tracción delantera está muy conseguido, prueba este Honda y fíjate cómo tira el morro hacia delante.

Los Menus de acceso



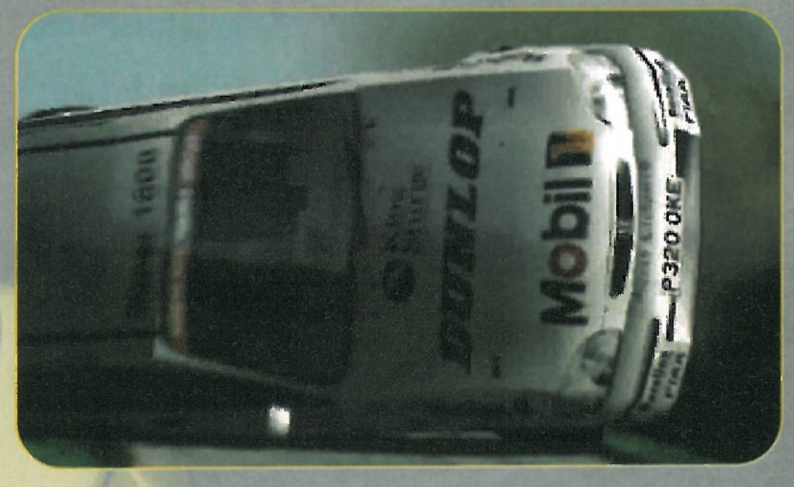
Puedes elegir si jugar una carrera simple, un campeonato o participar en el modo dos jugadores con otro contrincante.



Aunque hay una gran variedad de coches, falta la posibilidad de realizar ajustes en los mismos, es una lástima.



Este es un buen trazado tomado en picado por la cámara.



Los efectos de los vuelcos son espectaculares, incluso puedes ver como se te va rompiendo el coche poco a poco.

a los detalles que nos encontraremos en ambos bordes de la pista, la variedad en la selección de texturas, y los efectos de iluminación. La variedad de pistas es, sin embargo, uno de los aspectos menos lucidos del juego, ya que es bastante sutil, aunque, claro, suponemos que es una de las concesiones que ha habido que hacer para acentuar lo más posible la sensación general de realismo en carrera.

Hay, además, dos aspectos en los que Electronic Arts podría (o más bien debería) haber mejorado sustancialmente el resultado final de este título. En primer lugar está la Inteligencia Artificial de nuestros oponentes en el modo arcade. En segundo, las instrucciones verbales que nos da nuestro copiloto a lo largo de la carrera, que queda demasiado apagada. Ya sabemos que, normalmente, el principal reto de una simulación de rally está en superar el mejor tiempo del circuito, no en superar a nuestros oponentes en carrera, pero la verdad es que podrían haber sido algo más que simples obstáculos en mitad de la pista a los que esquivar para seguir adelante, y haber opuesto algo más de resistencia, tener un cierto, digamos, "espíritu competitivo", para hacer la carrera algo más emocionante, como en muchos otros juegos de carreras (que no de rally).

En general, puede decirse que Rally Championship es una excelente primera incursión por parte de Electronic Arts en la categoría de las simulaciones de rally, y es, desde luego, un título que cualquier aficionado a este tipo de competiciones disfrutará jugando. Tampoco nos vamos a engañar, todavía tiene que mejorar en bastantes aspectos si pretende llegar a destronar en futuras entregas a Colin McRae, pero al menos sí se puede decir que queda en un meritorio segundo puesto.



¡Ten cuidado en las pruebas con nieve y hielo, el coche se convierte en un auténtico indomable. Sólo la destreza de un buen piloto podrá sacarle partido.

Cuando saltes intenta poner las ruedas derechas si no quieres darte un gran susto.



No podía faltar el modo dos jugadores con pantalla dividida para poder desafiar a algún pardillo.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
Gran realismo y detalle conseguido en los entornos.	
MÚSICA Y FX	7
La voz de nuestro copiloto queda un poco apagada.	
CONTROL	8
Excelente manejo de nuestro coche.	
INNOVACIÓN	8
No tiene tantas opciones y posibilidades como otros juegos de rally.	
JUGABILIDAD	8
A pesar de sus defectos, uno de los mejores juegos de rally del mercado.	



LO BUENO Y LO MALO

La perspectiva desde el interior del coche es excelente. Estupendo control y manejo del coche.

La IA de nuestros oponentes en modo arcade podría ser mejor. falta más variedad de circuitos, ajustes del coche y otras opciones.

PUNTUACIÓN FINAL:



1-2 jugadores | 1 x CD

Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador Climax

Fecha de salida Disponible
Tipo Carreras



Una Superbike de verdad, por favor

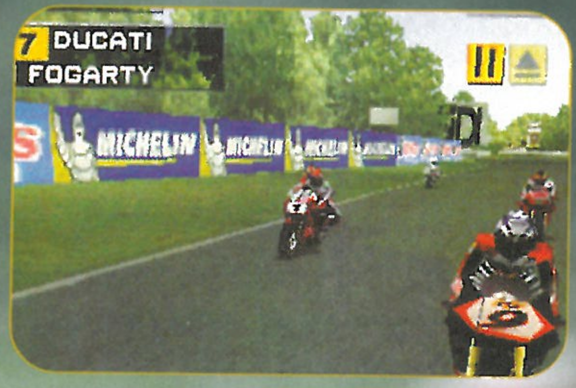
Cada vez que nos enteramos de que un juego se va a lanzar de forma más o menos simultánea tanto en PC como en consolas, enseguida empezamos a pensar que la versión para ordenador tendrá mejor aspecto que la que veremos en la Play. Lo que no suele ser tan obvio es que en más ocasiones de las que nos gustaría, nuestra versión tiende a acabar convertida en una pobre conversión del producto final para PC, y no sólo en el aspecto puramente gráfico, que todavía tendría explicación. Superbike 2000 es uno de esos casos a los que nos estamos refiriendo: básicamente, se supone que es más que nada una actualización de su anterior juego Superbike World Championship, y sí, en el PC tiene un aspecto magnífico, pero es que además cuenta con una física realista, un buen número de caídas y accidentes, unos comentarios bastante decentes y niveles de dificultad que afectan al manejo de nuestra moto, y no sirven tan sólo para hacer que los pilotos controlados por el ordenador sean invencibles... o dicho con otras palabras, más o menos, toda la sensación de peligro y emoción de correr con una superbike de verdad que se puede meter en un juego. Al fin y al cabo, esa era la intención inicial de Electronic Arts con este producto de su línea EA Sports, tratando de dejar atrás a la competencia incluyendo en un mismo paquete una simulación completa y carreras al más puro estilo arcade de este deporte.

Por desgracia, nosotros tenemos que conformarnos con la versión de PSX, que no está ni mucho menos a la altura de la otra, y no deja de ser un juego de carreras de lo más mediocre. Ya que hemos empezado diciendo que no es, precisamente, un buen juego de carreras, vamos a comentar primero los aspectos más positivo, para compensar. Para empezar, es muy fácil de jugar, y cuenta con una gama bastante completa de motos, y también de pilotos de cada equipo, además de un buen número de circuitos (sacado todo ello directamente de la temporada 1999 del campeonato del mundo de superbikes, e inclueyndo máquinas de Honda, Ducati, Yamaha, Aprilia, Kawasaki o Suzuki). Dispone de una zona muy útil y cómoda de configuración y puesta a punto de la moto que proporciona todo tipo de información sobre cómo cada ajuste y opción afecta al rendimiento y funcionamiento de la máquina. Y además todas las superbikes tiene un aspecto fenomenal.

▲En el modo repetición, podemos revivir la ingeniería italiana en to su gloria.

Otro detalle importante, por no decir crucial, en cualquier juego de carreras que se precie, es la inteligencia artificial de los oponentes controlados por el ordenador, y, en el caso que nos ocupa, la competencia puede ser feroz, incluso en niveles de dificultad bajos, lo que contribuye a crear momentos de gran tensión a lo largo de la carrera. El plato fuerte de la versión de PC son las carreras online, cosa que intenta compensar la versión PSX con el modo pantalla dividida (¿hace falta decir que no tiene ni punto de comparación?). Es una pena que dichos momentos tiendan a desaparecer rápidamente desde el momento en que empezamos a preguntarnos por qué se toman la molestia de incluir distintos climas si no importa en qué condiciones meteorológicas estemos corriendo, pues no parecen tener efecto alguno sobre nuestra moto. Y también cuando nos preguntamos qué ha sido de los comentarios, que parecen desaparecer una vez dejamos la parrilla de salida. O por qué, pase lo que pase, nunca nos caemos de la moto, jamás, hagamos lo que hagamos. Así que no hay mucho incentivo a pilotar o correr correctamente, ya que lo peor que nos puede pasar es que nos retrasemos un poco. Incluso si conseguimos la pole position, cuatro o cinco motos nos adelantarán inmediatamente a toda velocidad, con lo que se pierde cualquier motivo gracia o emoción que pudiera haber en molestarnos en correr en las sesiones de práctica o Superpole.

En general, se puede decir que los gráficos están un poco por debajo de la media, con neumáticos que parecen más propios del troncomóvil de los Picapiedra que de una superbike, bastantes fallos de texturas un tanto obvios y, aunque las animaciones de los pilotos están bien, lo que se refiere a acompañamientos y adornos de los escenarios que pueden verse a ambos lados de la pista son escasamente satisfactorios. Ninguno de los factores o retos específicos de las carreras de motocicletas consigue quedar bien reflejado en el juego de PlayStation, así que puede decirse que prácticamente todo lo que nos queda son unos modelos más o menos decentes que se ven mezclados con un motor de carreras muy genérico y poco más. Una pena, tratándose de un deporte que puede resultar tan espectacular, y más sabiendo de lo que son capaces los chicos de EA Sports, para lo que no hay más que ver la versión PCera del mismo título.



▲ Uno de esos detalles que mejoran un juego es la opción para volver la vista: el piloto mira por encima de su hombro para ver quién le sigue.



▲ Esto viene a ser lo más cerca que la mayoría de nosotros llegará a estar de una Ducati. Si tan sólo fuera de verdad.


▲ Es el momento perfecto para darle caña y dejar atrás a nuestro rival.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota
GRÁFICOS — Las motos no están mal, pero ciertos detalles, como las ruedas, son horribles.	6
MÚSICA Y FX — Los comentarios no están mal, pero parecen evaporarse nada más salir.	5
CONTROL — Da igual lo mal que lo hagamos, no nos caeremos de la moto.	4
INNOVACIÓN — Es una puesta al día de datos de su anterior título, sin grandes novedades.	4
JUGABILIDAD — Suficientemente pasable, pero tiene mucho que mejorar.	6

Interes

1º. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

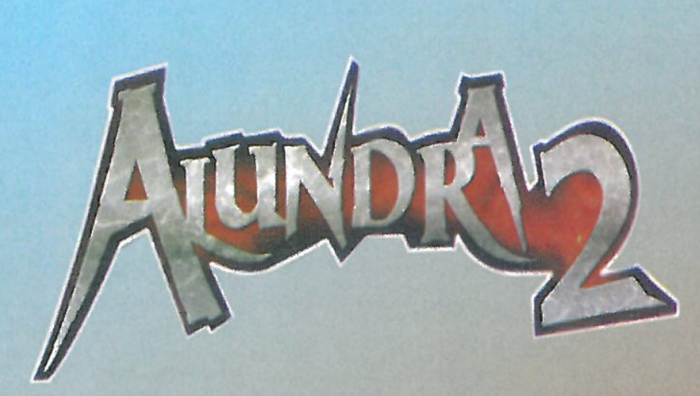
▲ La IA de los oponentes nos lo van a poner difícil. Los fans de las superbikes tienen todos los datos de la temporada aquí.

▼ El clima no tiene ningún efecto en la carrera. No hay aliciente en ganar. ¿Qué pasa con el modo simulación?

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador | 1 x CD | Distribuidor Proein | Desarrollador Activision | Fecha de salida Disponible | Tipo Acción/Rol | Julio 2000



ROL Y ACCION EN 3 DIMENSIONES

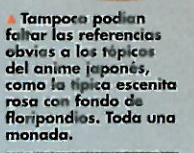
▸ **Aunque comparte el nombre del original, la historia de Alundra 2 es completamente original, y cuenta con un extenso reparto de nuevos personajes a los que conocer.**

▾ **Algunas luchas con jefes se desarrollan en una vista pseudo-2D de desplazamiento lateral que ayudará a los jugadores a organizar una buena pauta de combate.**



Cuando Activision anunció que sería la compañía encargada de la localización y distribución fuera de Japón de Alundra 2, la secuela del juego de rol, puzzles y acción de Working Design, no pudimos por menos que alegrarnos. Al fin y al cabo, ya sabíamos que Activision había logrado hacer maravillas con sus trabajos de traducción de otros títulos japoneses (como las cámaras de Tenchu, o los estrafalarios diálogos de Guardian's Crusade, etc.) y además, se iba a publicar en nuestro país gracias a su acuerdo de distribución con Proein. Al final, hemos podido comprobar, para nuestro alivio, que esta segunda parte cumple con esas expectativas creadas.

Con dos niveles de dificultad recién añadidos (Fácil y Normal), además de unas voces bastante conseguidas (si tenemos en cuenta el nivel medio de interpretación que solemos encontrar en los videojuegos, que suele ser más bien bajo) a lo largo del gran número de secuencias cinemáticas del juego, Alundra 2 logrará satisfacer las ansias de aventura de los aficionados al rol de acción. En el papel de Flint, un buscador de tesoros convertido en fugitivo, los jugadores tendrán que recorrer el mundo con el fin de limpiar su buen nombre y salvar a un buen número de inocentes ciudadanos en el proceso. De forma bastante similar al título original, esta nueva entrega también se basa principalmente en la resolución de puzzles. Tendremos que aprender a dominar los controles y saltar con total precisión, además de tener que rompernos la cabeza tratando de encontrar la forma de resolver algunos de los puzzles más enrevesados (aunque no habrá tantos de este tipo, todo hay que decirlo), ya que supondrá buena parte de la acción del juego. ¿Recordáis todas esas plataformas flotantes e interruptores que había que pisar en Alundra 1, y que frustraron y encantaron a partes iguales a los aficionados? Pues todos esos elementos han vuelto en plena forma, y acompañados de muchos otros aún mejores.



▴ **Tampoco podían faltar las referencias obvias a los tópicos del anime japonés, como la típica escenita rosa con fondo de floripondios. Toda una monada.**



Así que, ¿qué es lo que ha cambiado realmente desde la primera parte? Bueno, para empezar, en esta ocasión, toda la acción se desarrolla en tres dimensiones generadas por medio de polígonos. Todo, desde las secuencias de vídeo a las de acción, está representado mediante polígonos en tiempo real. Además, en las partes de juego bajo nuestro control (o sea, cuando no estamos en un vídeo), podemos cambiar la vista con total libertad gracias a una cámara bastante flexible. Claro que, mientras eso supone que el juego se vea más moderno y sofisticado que su predecesor, también es algo que puede llegar a dar algún que otro problema en lo que se refiere a los aspectos de exploración y resolución de puzzles de la aventura. Con el énfasis que se ha puesto en la precisión y la velocidad de reflejos, puede resultar bastante problemático controlar la cámara en todo momento a la vez que corremos, saltamos, etc. tratando de conseguir la mejor vista posible de la sala en que nos encontremos. La primera entrega dependía en tal grado de nuestras habilidades más arcade que este aspecto tan 3D de su continuación puede desesperar a los aficionados de la vieja escuela.

La cámara también puede resultar un estorbo cuando se trata de luchar con determinados enemigos. En un juego en que resulta crucial en ocasiones atacar con la mayor rapidez y precisión posibles para poder resolver determinados puzzles o combates (ciertos jefes sólo pueden ser derrotados golpeándolos en un determinado punto y en un determinado momento), que puede resultar bastante molesto encontrarse con que nuestra vista en una zona plagada de enemigos está parcialmente bloqueada por un muro o una roca, o similar, y tenemos que andar girando la cámara a la vez que tratamos de evitar que el bichejo de turno nos alcance, con lo que, hasta que logramos la mejor vista posible del "campo de batalla", ya nos habrán dado más de una vez.

Pero tampoco queremos insistir demasiado en el tema de la cámara, pues, al fin y al cabo, no resulta tan determinante en el conjunto global del juego. El control es lo suficientemente bueno para asegurar que este problema no sea un obstáculo insalvable. La historia es interesante y entretenida, y bastante larga, ya que las escenas de acción se entremezclan constantemente con las cinemáticas (generadas todas ellas con el mismo motor gráfico del juego) que servirán para ir desarrollando dicha historia, a lo largo de la cual nos encontraremos con todo tipo de divertidos y estrafalarios personajes (en gran número, y de todas las formas y colores que os podáis imaginar), tan del gusto de este tipo de productos japoneses, hasta el punto de no poder evitar sonreír al ver a más de uno (aunque sólo sea porque el malo sea el temible Barón Díaz).

La fórmula de los puzzles es adictiva y tenemos por delante las suficientes horas de juego para mantener a los aficionados al género delante de la consola durante bastante tiempo. Eso sí, los que no disfruten con este tipo de juegos, lo más probable es que acaben aburriéndose después de 20 o 30 horas de juego y acaben desesperándose pensando que ya llegan al final.



▲ En lugar de los típicos vídeos generados por ordenador que pueden verse hoy día en la mayoría de los juegos de rol, podremos encontrarnos un gran número de divertidas secuencias cinématicas que usan los propios gráficos del juego para narrar la historia.

◄ La adictiva fórmula de puzzles y acción del original regresa en esta secuela, pero el universo 3D hace que maniobrar en determinados entornos sea toda una proeza.



◄ Todos los jefes con los que te enfrentarás tienen un punto débil. Lo cierto es que con éste nos tiramos las horas muertas hasta descubrir que simplemente teníamos que ponerle la zancadilla. Así que ya sabes...

▲ Cuando salves al dragón de su cautiverio, Flint podrá desplazarse a cualquier lugar del mapa sin tener que realizar para ello todo tipo de combinaciones.



◄ Aquí está la Princesa Guerrera...

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	7	Son variados e imaginativos.
MÚSICA Y FX	8	Buena música aunque un poco repetitiva. Efectos discretitos.
CONTROL	7	Buen control general cuando te acostumbras a las cámaras.
INNOVACIÓN	7	Supera en bastantes aspectos al anterior.
JUGABILIDAD	8	Engancha pero no tanto como debería.

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Tiene mucha más historia que el original. Buenas voces en la mayor parte del juego. Los extravagantes personajes resultan bastante divertidos.

▼ Manejar la cámara resulta difícil durante los puzzles
El 3D hace que el movimiento y el ataque resulten imprecisos

PUNTUACIÓN FINAL:



1-4 jugador | 1x CD | Distribuidor Konami | Desarrollador kalisto | Fecha de salida Disponible | Tipo Terror/Aventura



BIENVENIDO AL LADO OSCURO DEL TERROR

Todos buscamos continuamente encontrar nuevas sensaciones al probar un juego para la Play, y son muchas las veces en las que nos sentimos decepcionados al comprar un juego que no nos engancha lo más mínimo. Peor todavía es cuando compramos la segunda parte de algún juego que nos haya encantado, y nos damos cuenta que no hay ninguna novedad que haga que la secuela nos ofrezca algo diferente. La segunda parte de Nightmare Creatures no nos ha decepcionado lo más mínimo. Es cierto que la historia se parece bastante, ya que los grandes protagonistas vuelven a ser Herbert Wallace y el villano Adam Crowley. En esta ocasión, el doctor Crowley, como muchos villanos, pretende dominar el mundo, y para eso ha planeado unirse a un ente ancestral y llevar a cabo a un mecanismo diabólico para hacerse con el poder. Pero nuestro héroe Herbert, que todavía esta un poco cuerdo (pero poco, eh!), ha conseguido salir de su habitación con una inocente hacha para saludar a sus nuevos amigos. Esos amiguitos tan agradables, son nada más y nada menos, que 22 clases de bicharracos feos y apestosos, que intentarán pararnos en nuestra heroica tarea de salvar a la humanidad.

Son nueve finalmente los escenarios en los que se desarrolla el juego, y esta dividido en 30 sectores en los que nos permiten salvar nuestra partida. Te recomendamos que aproveches siempre para salvar la partida, porque además de que al cargar una partida siempre apareces con tu energía al máximo, siempre puede haber una bestia enorme para hacerte pedacitos detrás de la próxima puerta. La atmósfera terrorífica del juego nos produce una tensión digna de los mejores momentos de Resident Evil, e incluso también nos darán un susto de vez en cuando. También oímos a los bicharrracos sin saber donde están, y este es uno de esos momentos en los que te dan ganas de apretar el botón de encendido de tu consola, y marcharte a dar una vuelta o ver la tele, que es un poquito más relajado.

Las batallas son uno de los aspectos más destacables del juego. En primer lugar, siempre que nos encontramos un mounstro, se cambia automáticamente de un sistema de control de exploración (lo típico, andar, coger objetos, abrir puertas, etc), a un sistema de combate, en el que no podemos huir de nuestro adversario. En el combate podemos elegir varios modos para golpear a nuestro oponente; podemos arrearle una patada y dejarnos de tonterías, o pasar directamente a la acción y aporrear a nuestro querido amigo con nuestra afilada hacha, que tan buenos momentos nos ha hecho pasar. Dentro del combate con hacha disponemos de varias combinaciones de golpeo, y de dos tipos diferentes de combos (nos enseñan a practicarlos y dominarlos en el modo práctica del juego). Pero sin duda



En el momento de rematar a cualquier criatura, si pulsamos la combinación correcta de teclas, lograremos un espectacular "fatality".



Este bichejo que se mueve a cuatro patas es casi como el equivalente no muerto de un perrito faldero. No resultará difícil librarnos de él.



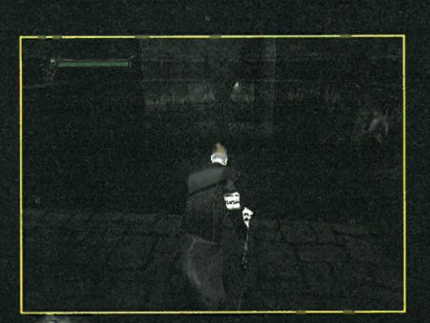
Estos bichos tan feos nos pueden atacar desde cualquier parte, ya sea arriba, abajo, al centro y "pa" dentro.



Los chicos Kalisto se podrían haber molestado en limpiar un poquito antes de lanzar el juego al mercado, y es que con tanta telaraña no hay manera.



Tendremos que aprender a manejar bien nuestros golpes y defensas, ya que hay bichos contra los que no vale eso de lanzarse a lo loco.



En sitios como este no conviene saltar sin más ya que podemos perder una parte preciosa de nuestra salud. ¡Buscad una escalerilla, majos!

lo que más nos gusta a todos a la hora de los combates son los fatalities. Sin duda, la palabra fatality, te recordará a aquellos míticos golpes finales de Mortal Kombat, en el que nos deleitaban con una muerte de lo más sangrienta. La verdad es que los chicos de Kalisto han sabido sacar todo su lado sádico, para ofrecernos unos golpes finales de lo más brutales, y en los que nuestro amigo Herbert se ensaña al máximo con los enemigos. Existe un fatality diferente para cada variedad de criatura que intenta detenernos. El modo de combatir con cada criatura es diferente. Básicamente, debemos estar continuamente en actitud de defensa, y esperar a que nuestro oponente se distraiga o deje de atacarnos; en ese momento tenemos que aprovechar para pasar a la ofensiva y golpear nosotros, para después pasar nuevamente a actitud defensiva para volver a esperar "nuestro momento". Disponemos también de bastantes objetos a utilizar a la hora del combate, con el que podemos congelar a nuestro enemigo, o hacer que quede carbonizado entre las llamas. Con esto queda claro que el juego esta indicado únicamente para adultos, aunque para aquellos que no les vaya eso de los litros de sangre, también tenemos la opción de desactivarla o cambiarla de color.

El sonido tampoco nos ha dejado indiferentes. La música, llevada a cabo por Rob Zombie es de lo más espeluznante, y los efectos sonoros tanto de los gritos de las criaturas, como del resto de nuestras acciones están muy logrados. Hay detalles verdaderamente muy currados; por ejemplo, hay una zona con cadenas colgadas del techo, y cada vez que pasamos por delante, todas ellas tiemblan y producen una atmósfera todavía más terrorífica. Se ha ampliado enormemente el universo de acciones que podemos realizar, y ahora nuestro amigo Herbert Wallace puede saltar, nadar, trepar, subir escaleras, pegar patadas a las camillas, y un montón de cosas más, lo que nos permite acceder a los lugares más inhóspitos, y destrozar casi todos los objetos del escenario. Debemos conseguir objetos para poder seguir avanzado, ya que muchas puertas nos exigen la utilización de una llave o de unas tenazas para poder pasar.

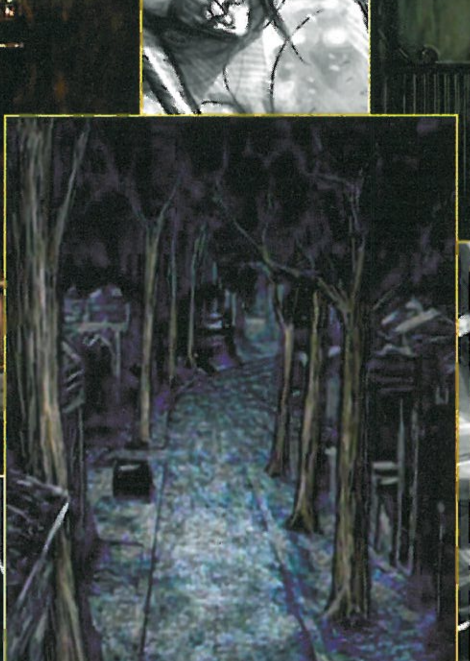
Sin duda, hay detalles de Nigntmare Creatures que nos dejan con la boca abierta. La lluvia por ejemplo, es de la mejor que hemos visto en los juegos de Play, y los escenarios están verdaderamente trabajados al más mínimo detalle, con lo que se ha conseguido que el jugador respire una atmósfera que no le dejará indiferente. Encontramos bichos pequeños a los que podemos pisar, sillas que podemos masacrar, y muchos más detalles repartidos por los escenarios, que nos permitirán exprimir el máximo jugo a cada acción que realizamos.

Estamos en una época en la que no proliferan los lanzamientos estelares, (como después del verano y Navidad), y estamos seguros de que este título es una de las mejores novedades que han aparecido últimamente. Te aconsejamos que no dejes de echarle un vistazo, porque seguro que no te decepcionará. Los amantes del género seguro que no le dejan escapar.

LOS ESCENARIOS

Uno de los elementos que sin duda más destaca de este juego es el espectacular trabajo llevado a cabo por el equipo de desarrollo en los escenarios del juego. Aquí tenéis una muestra de algunos de los diferentes [...] por los que se moverá nuestro protagonista a lo largo de su aventura.









▲ Conviene buscar bien por los escenarios pues nunca se sabe detrás de qué librería encontraremos una puerta secreta con valiosos objetos detrás.

▲ No conviene coger directamente todas las bolsas de sangre que encontremos. Hay que pensar que tras un par de combates nos pueden hacer bastante más falta que ahora, que estamos a tope de salud.

ANALIZADOR HPSM

GRAFICOS	9,5
Escenarios muy trabajados y detalles que suben mucha nota.	
MUSICA Y FX	9,5
Música ambientadora y gritos por todas partes.	
CONTROL	9
Se agradece los dos modos de control y sobre todo los fatalities.	
INNOVACION	9
Podemos realizar más acciones que en su antecesor. Bichos horripilantes.	
JUGABILIDAD	9
Para los amantes del horror, toda.	



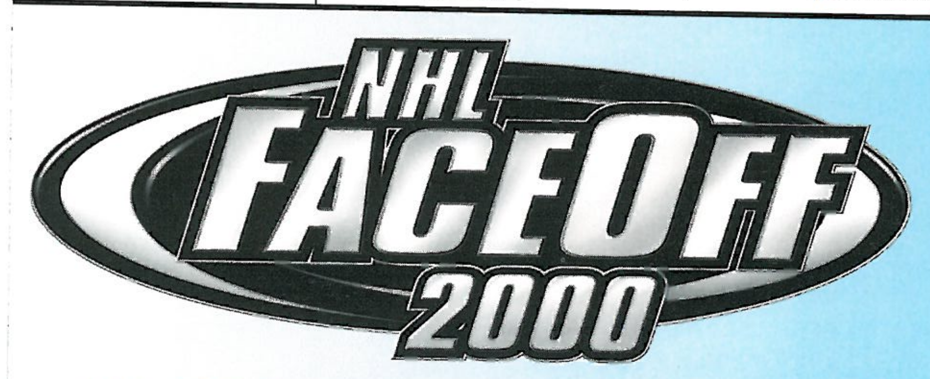
LO BUENO Y LO MALO

▲ La atmósfera de terror. Los escenarios y los enemigos. La variedad de acciones. Los fatalities y toda la sangre que corre.

▼ Podría haber más variedad en los golpes a la hora de los combates. Nos gustaría más variedad de monstros.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,2





989 SE QUEDA LEJOS DE LA RED

La serie NHL FaceOff lleva ya unos cuantos años (prácticamente desde los mismos comienzos de la existencia de nuestra querida PlayStation) tratando de igualar el nivel de calidad del correspondiente título de NHL desarrollado por EA Sports, aunque por el momento no es que haya tenido mucho éxito que digamos. Por esto mismo, el desarrollador, Solworks, decidió ponerse nuevamente manos a la obra y rehacer casi por completo la mayor parte de los elementos de la serie, empezando por el propio motor que controlaba la física del juego, e incorporando un sinnúmero de mejoras visuales con la esperanza de destronar al actual rey de las pistas de hielo.

FaceOff 2000 hace un notable esfuerzo por meternos en la pista de hielo, con unos movimientos de cámara excelentes, buenas melodías durante los paréntesis entre los momentos de acción y un excelente trabajo de los comentaristas (Mike Emrick y Darren Pang). Lástima que este último detalle es algo que casi ningún aficionado de nuestro país va a poder apreciar. Es una de esas cosas que no sirve de mucho lo bien hechas que estén, porque de todas formas pocos lo van a notar. Así que, como ocurre en prácticamente cualquier juego, al final, no importa lo estupendos que sean los pequeños detalles, pues, una vez los hemos visto y oído unas cuantas docenas de veces, estaremos hasta las narices de soportarlos, y no dejaremos de aporrear el mando con la esperanza de volver lo antes posible a la acción. Fijáos si no en un FIFA: por mucha gracia que nos hagan detalles como las celebraciones de los futbolistas tras marcar un gol ¿quién sigue tragándoselas enteras después de unos cuantos campeonatos, resistiendo la tentación de pulsar los botones del mando para seguir jugando rápidamente?

Pues eso, y aquí es donde el juego que nos ocupa se encuentra con unos cuantos problemas. Aunque ha mejorado sensiblemente con respecto al anterior, el control de nuestros jugadores sigue siendo un tanto incómodo y poco natural, y no hay forma de realizar un pase con la velocidad que deberíamos, ya que la respuesta de los controles no es muy buena. Tratar de dar un pase diagonal a un compañero que avanza por uno de nuestros flancos suele acabar demasiado a menudo en una pifia, con el disco avanzando en una perfecta línea recta, directamente a manos (bueno, más bien a sticks) de alguno de los jugadores del oponente. Los gráficos tienen un nivel general bastante decente, pero a las animaciones les faltan unos cuantos frames para resultar suficientemente convincentes, especialmente en las repeticiones en primer plano.

En el lado positivo, los jugadores controlados por la máquina se ven algo más listos que en entregas anteriores, los guardametas también hacen un buen trabajo y el ritmo de juego no está nada mal.

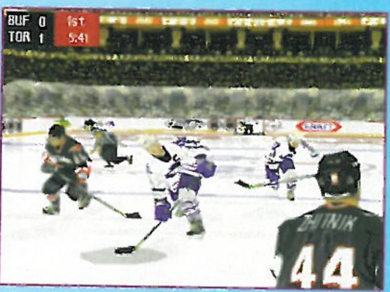
NHL FaceOff 2000 es un juego entretenido que se tambalea un poco en ciertos aspectos importantes. Si realmente andáis buscando un juego de hockey, para cambiar un poco de aires después de una sobredosis de FIFA, os sugerimos que echéis también un vistazo a lo que ofrece la competencia antes de decidiros a pagar por un juego de este tipo, que ya sabemos que no es que los regalen precisamente.



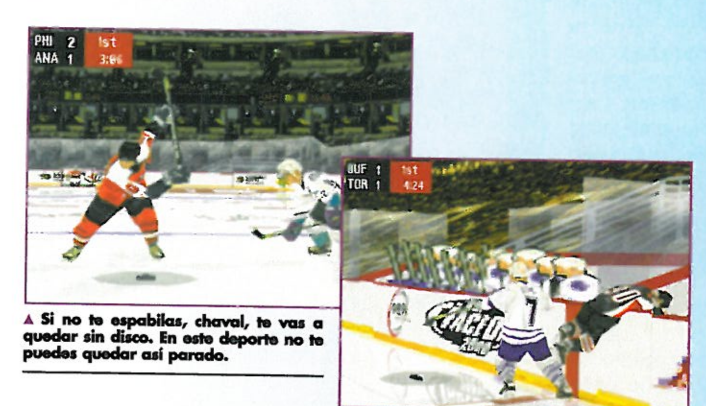
▲ Situaciones así deberían resolverse fácilmente, pero el horrible control puede hacer que incluso así se falle el tanto.



▲ Cuanto más nos acercamos a los jugadores, más se notan los defectos gráficos del juego.

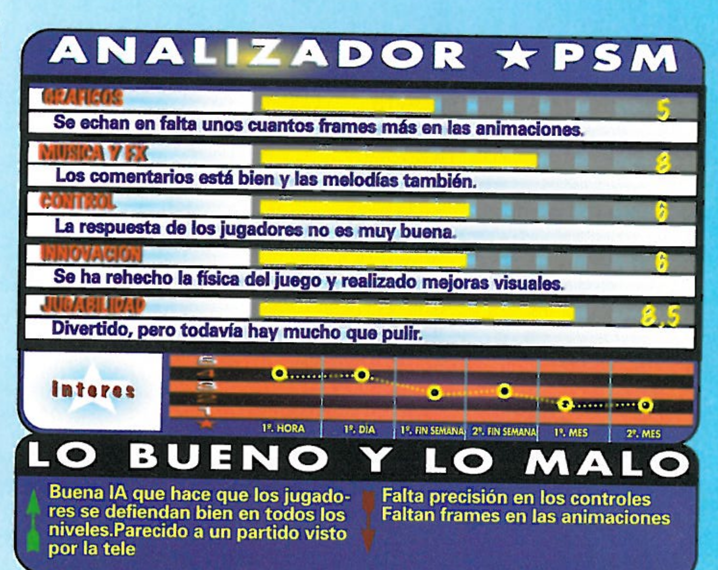


▲ Por desgracia, las animaciones siempre parecen quedarse algo cortas en lo que a frames se refiere.



▲ Si no te espabilas, chaval, te vas a quedar sin disco. En este deporte no te puedes quedar así parado.

▲ Diríamos que alguien se ha equivocado de banquillo, a menos, claro, que simplemente quiera saludar a los contrarios.



PUNTUACIÓN FINAL: 6,7

1-2 jugadores | 1 x CD
Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador Capcom
Fecha de salida Disponible
Tipo Lucha





Un nuevo juego de lucha de Capcom, extraño pero curioso

Jojo's Bizarre Adventure, que podría traducirse como La Extraña (o Extravagante) Aventura de Jojo, está basado en una serie de manga japonés que es muy popular en su país de origen, y además, también parece que logra reproducir el diseño de dicho manga con bastante fidelidad. Lo bueno de estar basado en una historia que ya existe es que, naturalmente, tiene un argumento bastante más interesante que la mayoría de los juegos de lucha que existen actualmente en el mercado. El tema viene a ser algo así: Dio pasa al cuidado de Sir Joster tras la muerte de su padre (que se sacrificó para salvar a Joster), pero, lejos de estar agradecido, planea hacerse con la fortuna de su guardian. Dio consigue convertirse en un monstruo superpoderoso e inmortal pero, tras largas batallas, es derrotado. Cien años más tarde, Jotaro Kujo, llamado Jojo por sus amigos, descubre que la misteriosa enfermedad que aqueja a Holley está causada por el regreso de Dio, y decide marchar a Egipto, acompañado de sus amigos, en busca de respuestas. Los secuaces de Dio harán lo que sea para detenerlos...

Esa es, a grandes rasgos, la historia que sirve de base a este curioso título, que es, seguramente, el juego de lucha más original de Capcom en lo que se refiere a su aspecto visual. Pero lo que hace que realmente consiga sobresalir del montón, sin embargo, es la increíble diversidad de sus personajes (entre los que se incluyen, entre otros, un perro y un halcón) y un sistema de lucha innovador.

Cada uno de los personajes del juego está poseído por un espíritu, llamado Stand, que puede separarse durante el combate y llevar a cabo poderosos ataques con independencia de las acciones que realice el propio personaje que lo posee. Cada uno de estos espíritus es diferente y van desde guerreros fantasmales y sombras vivientes a marionetas que cobran vida y luchan mientras su señor se queda atrás y se protege. Algunos de los personajes pueden enviar a su Stand a atacar, mientras ellos mismos lanzan unos cuantos golpes, lo que lleva a que se lleguen a producir enfrentamientos de dos contra uno, o incluso dos contra dos. Hay incluso personajes que empuñan sus propias armas, como Hol Horse y su pistola. Alessy, por ejemplo, puede conjurar hechizos para encoger a sus enemigos y



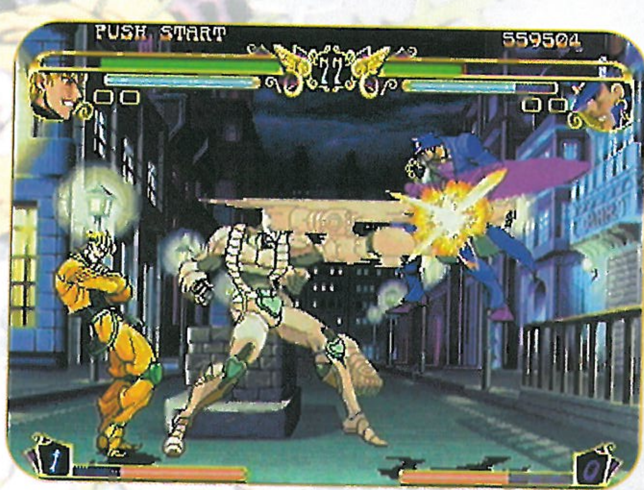
▲ **Siempre será muy útil, y a veces fundamental, hacer uso de nuestro "Alter Ego" o sea nuestro otro yo, para ganar.**

reducir la potencia de sus ataques proporcionalmente durante un rato.

Y hay que reconocer que el modo historia, que es exclusivo de esta versión para los sistemas caseros, y en el que llevaremos al protagonista, Jotaro, la verdad es que está bastante bien hecho, y se beneficia mucho de la intriga de la historia del manga en que se basa. Además de contar con algunos mini-juegos muy divertidos. El principal



▲ ¡Toma pedazo de combo de nueve golpes! ¡No sabe por donde le están cayendo las galletas!



▲ Jojo's Bizarre Adventure logra darle un nuevo sentido a eso de boxear con la sombra, gracias a un innovador sistema de lucha de Stands.

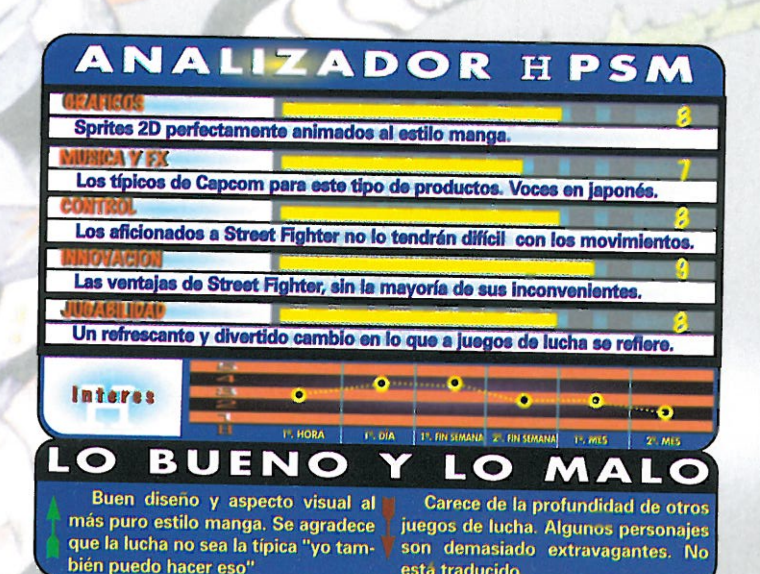
inconveniente que tiene es que la versión española se ha quedado con las voces originales japonesas y subtítulos en inglés. Ni una palabra de español, ni siquiera cuando se mencionan las islas canarias, y ya sabemos que eso supone un gran inconveniente para muchos aficionados, que eso del ingles no lo controlan muy bien, y el japonés ya no digamos. No sabemos si Capcom no tiene mucha confianza en sus propios productos y por eso no se toma la molestia de gastarse los cuartos para que salgan de una forma decente al mercado español, o simplemente no nos consideran lo suficientemente importantes, pero esperemos que no pretenda mantener esa actitud en sus futuros lanzamientos y haga más bien lo de Dino Crisis, traduciéndolo, o aún mejor, doblándolo íntegramente al castellano, pues seguro que muchos aficionados lo agradecerían. Ya sabemos que, normalmente, en un juego de lucha la historia no es lo más importante, pero en el caso que nos ocupa el modo historia es particularmente curioso, y un mínimo de interés por su parte se habría agradecido.

El modo arcade en sí viene intercalado con algunos niveles de bonificación de scroll lateral bastante entretenidos y curiosos, que nos recuerdan hasta cierto punto al modo beat'em up de Tekken 3.

Los aficionados más puristas de la saga Street Fighter pueden verse decepcionados y que no les acaben de convencer ciertos elementos algo enrevesados del juego, o su sistema de combate relativamente simple, pero para los demás, no se puede negar que es sin duda el juego de lucha más creativo en innovador de Capcom hasta la fecha, por no mencionar que además es bastante más divertido que otros muchos que no mencionaremos por no herir sensibilidades. Así que, si ya os aburre encontraros una y otra vez a los mismos personajes de siempre y estáis buscando un cambio de aires que resulte a la vez entretenido y original, o puede que simplemente os apetezca ver lo que, con un poco de suerte, Capcom está preparando para el futuro de la serie Street Fighter, no dudéis en daros un paseo por el mundo de Jojo. Pasaréis un rato muy entretenido, suponiendo, claro, que os gusten los juegos de lucha.



▶ Uno de los stands especiales más originales que hemos visto en el juego, podría ser la envidia de "Morritos Jagger".



PUNTUACIÓN FINAL:



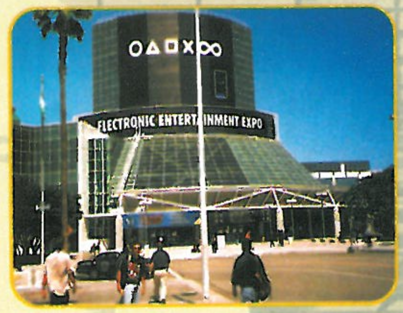


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2000 Los Angeles, California


▲ Aunque la feria estaba hasta los topes había sitio para todos.

Como viene siendo habitual, Mayo es el mes en el que todos los programadores y compañías se vuelcan con los lanzamientos para los próximos meses. Nos estamos refiriendo, naturalmente, a la mayor feria del videojuego del mundo y que cada año se viene celebrando en la inmensa metrópoli que es Los Angeles. Otro año más PSM ha estado presente allí, es una cita obligada a la que ningún periodista del medio que se precie puede faltar y este año era especial ya que todo por allí olía a Playstation 2. Indudablemente ha sido la nueva consola de Sony la que ha atraído todas las miradas y atenciones por parte de todos los medios de prensa especializada del mundo. Lo que nos ha sorprendido, y esto es un síntoma de la buena aceptación que tiene esta industria en España, es la masiva afluencia de medios españoles, nada menos que alrededor de treinta periodistas compatriotas se dieron cita allí. Una cifra considerable si tenemos en cuenta que el año pasado sólo estuvimos allí ocho o nueve, más o menos.

Un día antes de que se abrieran las puertas del inmenso L.A. Convention Center, fuimos citados en los estudios que Sony tiene en el Downtown para asistir a una conferencia de prensa sobre la Play 2. El acto se celebró en un enorme plató donde nos fue mostrada la máquina de nuestros sueños. Y no sólo nos la presentaron, sino que además se produjo el notición del año, su fecha de lanzamiento. Este se va a producir simultáneamente en EEUU y Europa el día 26 de Octubre de este año. El precio en EEUU será oficialmente de 299$ que al cambio son unas 57.000 Pts., aunque este último precio no es todavía oficial en España. Una buena noticia para todos los que adoramos nuestra máquina, ya que no tendremos que esperar a que se lance allí y luego lo hagan aquí. Ya podrían haber hecho lo mismo con el lanzamiento en Japón, digo yo. En la tierra del sol naciente donde se lanzó el pasado mes de Marzo, ya se llevan vendidas cerca de 1,8 millones de máquinas. Ken Kutaragi, o sea el que inventó todo esto, nos ha dejado tranquilos diciendo que para su lanzamiento en EEUU está prevista una tirada de 1 millón de máquinas, con lo que



▲ La impresionante entrada al hall principal de la feria.



▲ El impresionante stand de Sony dejaba claro que era lo que nos íbamos a encontrar en él.

esperamos que nadie tenga problemas para hacerse con una, ni tener que hacer las inmensas colas que se produjeron en Akihabara el día de su lanzamiento. Otra buena noticia es que las Play 2 que vengan por aquí, o sea las PAL, no tendrán el problema que dieron las japonesas al usar las tarjetas de memoria para el DVD, ya que las nuestras no necesitarán hacerlo al traer la máquina incorporado un DVD Vídeo Playback; con lo que podremos ver nuestras pelis favoritas en la Play 2 sin ningún problema y con la más alta calidad de imagen y sonido.

La nota cachonda (es que los americanos son la leche) la puso la feroz competencia que hay allí entre Sony, Sega y Microsoft. A la entrada de los estudios donde se celebró la conferencia de Play 2, los de Sega habían montado una barbacoa en la que se invitaba a todo el que no quisiera ir a la presentación de Sony. El tinglao que había era increíble, con música a toda pastilla, personajes famo-

LA CONFERENCIA MÁS ESPERADA

Sin duda de lo que más ganas teníamos todos era de conocer la fecha oficial de lanzamiento de la PS2. En esta conferencia de prensa se desveló por fin: **¡EL 26 DE OCTUBRE DE 2000!**



▲ La afluencia de periodistas fue enorme, vinieron de todos los rincones del globo.



▲ ...Y estaban todos los jefazos que fueron cosidos a preguntas.



▲ Los de Sega montaron una barbacoa al ladito del lugar de la conferencia. Cuando los Yanquis tienen ganas de liarla, la lían...

sos de Sega entre los que se encontraba Sonic, la mascota oficial, y un despliegue de medios de seguridad enorme para que no se produjera ningún incidente. ¿Habrá alguien capaz de pegarse por decir cual consola es mejor? Gracias a Dios en España todavía no hemos llegado a esos límites y espero que no lo hagamos. La contrapartida la pusieron los de Sony América cuando por la noche y en el club Soho, que curiosamente está al lado de donde Sony celebró la conferencia, proyectaron logos e imágenes de Play 2 sobre las paredes del mencionado club que para más coña eran blancas y se veía de lujo. Claro que aquí no pudieron hacer nada, ya que los potentes proyectores se encontraban instalados a varios kilómetros del lugar y en lo alto de la emblemática Torre Citibank en el Downtown. Pero ahí no acaba el Show de piques; los de Microsoft como auténticos convidados de piedra se dedicaron a pasearse por las inmediaciones en unos llamativos coches monovolumen con la música a todo trapo y propaganda de X-Box por todos lados. Los periodistas españoles que estábamos allí nos quedamos alucinados con la movida, nunca nos hubiéramos imaginado que los yanquis estaban tan zumbados; aunque ya conocéis la frase tan famosa de "That´s Entertainment" y es que esto es Hollywood señores.

Al día siguiente y después de tanta fiesta nos dirigimos, con más pena que gloria y hechos polvo por el madrugón, al Convention



▲ Sony quiso reunirse con toda la prensa española y ofrecernos un cóctel como muestra de agradecimiento por nuestra asistencia.

Center para nuestro primer día de feria. El cansancio se nos fue de repente nada más entrar en ese pedazo de recinto ferial, uno de los más grandes del mundo, y quedarnos atónitos ante el impresionante despliegue de medios que había allí montado. Los Stands de las tres grandes, Sony, Sega y Nintendo abrumaban con su grandiosidad. No sabíamos por donde empezar, había cientos de consolas con otros tantos juegos por todos lados, actores disfrazados de personajes de juegos, increíbles azafatas entregando publicidad, etc... Pero enseguida lo tuvimos claro, lo primero era lo primero. Había que probar a fondo la nueva máquina y había PS2



▲ La entrada al túnel prometía grandes emociones. Y las había...

para aburrir. Así da gusto, prácticamente no había que hacer cola para engancharte a jugar un GT 2000, un RRV o un FIFA 2001.

Como no, PSM estaba entre los expositores, lo que aprovechamos para saludar a nuestros encantadores colegas americanos y cambiar impresiones, además de alguna que otra cervecita, y contarnos mogollón de cosas. El stand de PSM era uno de los más visitados ya que allí es una de las revistas más leídas (a ver si aquí pasa lo mismo algún día) y siempre están organizando algún que otro concurso y dando premios a diestro y siniestro, y es que eso gusta mucho a la gente.

El stand de Sony tenía una especie de pasaje por donde podías entrar y asistir a una demostración de las capacidades de la nueva máquina a lo bestia, en pantallas gigantes y con un sonido atronador; una pasada. No obstante hay que decir que el gato al agua de la feria se lo llevó el stand de Konami. En una pantalla gigante se proyectaba a cada hora en punto una rolling-demo de Metal Gear 2. Había tortas por hacerse un hueco para estar lo mejor situado posible delante de la pantalla y las aglomeraciones de gente que se montaban en cada proyección era alucinante. Y es que no os podéis imaginar la pasada que es la demo en cuestión; aquí si que se ven claramente las posibilidades de la nueva consola. Toda la prensa ha coincidido en lo mismo, va a ser el juego del siglo. En cuanto nos hagamos con imágenes del video le dedicaremos un espacio especial para que se os caiga la baba con lo que vais a ver, aunque lo increíble es verlo en movimiento.

Otro de los stands que acaparaba mayor número de público era el de Electronic Arts. En esta ocasión habían montado una especie de polideportivo en el que mostraban todos sus lanzamientos deportivos y en otra zona los de los demás géneros. Allí tuvimos la oportunidad de probar el primer FIFA para PS2 y alucinar un poquito con el maravilloso sistema de control que proporciona el Dual Shock 2 al juego. Es alucinante, aprovecha el control analógico de los botones de una forma increíble, dependiendo de la fuerza con que presiones el botón saldrá un disparo o un pase diferente; es una sensación única y nueva que estamos deseando volver a probar cuando recibamos las primeras betas, atentos a este título también.

Muy a tener en cuenta es el próximo lanzamiento de Infogrames-GTI para la Play 2 Munch's Odyssee. No dábamos crédito a nuestros ojos cuando nos explicaron que lo que estábamos viendo no era un vídeo del juego sino éste en funcionamiento. Es una pasada entrar en el mundo Oddworld y ver como todo en él está vivo; desde los personajes hasta el escenario todo está en constante movimiento. Sin duda alguna los amantes de la saga de los Mudokkons no quedarán en absoluto decepcionados.

A continuación y de manera más o menos resumida os vamos a contar lo que cada compañía presentó en el E3 tanto para la Playstation actual como para la 2. Más adelante tendréis información de los que van a salir aquí, ya que seguramente no salgan todos; de momento lo único que hemos podido hacer es verlos para contaros nuestras impresiones. Este mes nos centraremos en la nueva máquina ya que imaginamos que tendréis mayor curiosidad por ella. El próximo mes os ofreceremos todo lo relativo a la PlayStation actual, que no es poco.

PLAYSTATION 2

SONY COMPUTER

Dark Cloud: El primer juego de rol en el que no sólo tendrás que explorar, combatir y resolver enigmas sino que con su nuevo sistema, Georama, podrás crear nuevos mundos a tu gusto. En esta aventura en 3D asumirás el papel de Toran, un joven héroe en su lucha contra un espíritu demoníaco que ha transformado a todos los seres vivientes y los ha encerrado en una enorme cueva lejos de cualquier rayo de luz. Toran tiene el poder de regenerar la vida y será el encargado de crear un nuevo mundo donde, una vez liberados puedan vivir en paz y libres de las sombras.



▲ DARK CLOUD

Extermination: Un juego de Survival Horror de los productores de la saga Resident Evil. La acción se desarrolla en un laboratorio de investigación en el Polo Sur en el que habita un ente extraterrestre que consume todo y a todos los que se acercan por allí. Tu misión es la de descubrir que es lo que allí esta pasando. Un juego que realmente produce sensaciones de miedo, ansiedad y misterio por todas partes.



▲ EXTERMINATION

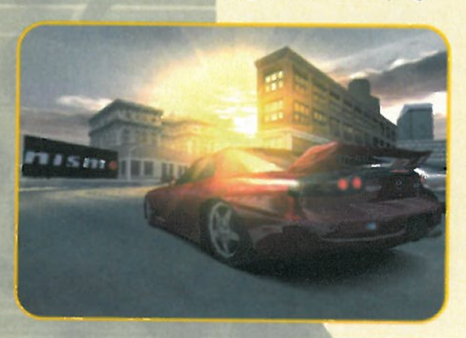
Fantavision: Tan extraño como vistoso y original. Se trata de hacer las mayores y mejores combinaciones posibles con fuegos artificiales. Increí-

bles explosiones y efectos de luz que nos han dejado pasmados. A pesar de que pueda parecer una chorrada, os aseguramos que es un juego que engancha bastante.



▲FANTAVISION

Gran Turismo 2000: Que os vamos a contar de este juego que no hayáis oído o leído ya. Hemos tenido la oportunidad de jugar con él hasta hartarnos y no hemos conseguido hartarnos. Con todos los modos de juego de los anteriores y las características que le han llevado a ser el mejor juego de coches de la historia pero con muchas novedades, tales como el increíble uso que hace del nuevo Dual Shock 2 y con unos gráficos y efectos de luz realmente sorprendentes. Jamás estarás tan cerca de la sensación real de conducir un deportivo de muchos millones como jugando con este juego.



▲GT 2000

The Getaway: Un juego de conducción y aventura en el que asumirás el papel de Mark, un antiguo ladrón de bancos reformado que se ve obligado a volver a ser un delincuente para rescatar a su hijo que ha sido secuestrado por la banda de Charlie Jolson, un gángster londinense. Para la realización de este juego los programadores han incluido más de 50 modelos de coches diferentes y han recreado cerca de 70 kilómetros cuadrados del corazón de Londres con sus callejones, casas, tiendas y peatones. A pie o en coche, tendrás la oportunidad de recorrer todo el extenso mapeado, interactuando con todo el entorno, para lograr encontrar a tu hijo secuestrado.



▲THE GETAWAY

This is Football PS2: La continuación del exitoso juego de fútbol para la nueva consola. IA de los contrarios mucho más desarrollada, nuevos movimientos especiales, estrategias en tiempo real, mayor rapidez de juego y mejor respuesta de los controles, jugadores recreados con más de 3000 polígonos cada uno. Estadios diseñados por auténticos arquitectos y un montón de novedades que conforman un espectacular juego de fútbol.

Wipeout Fusion: Año 2150. La Federación está organizando la nueva Liga Wipeout F9000. La nueva generación de naves de carreras antigravedad está preparada para saltar a los circuitos y dejarte alucinado con las nuevas características de los modelos más alucinantes, rápidos y manejables que jamás has visto en toda la saga Wipeout. Circuitos más anchos y espectaculares, con más potenciadores e ítems que nunca, loopings, giros infernales. El nuevo Wipeout Fusion es la jugabilidad llevada a su máximo exponente.



▲WIPEOUT FUSION

Formula One 2000 (Psygnosis): La comunión perfecta en un juego de carreras entre la más alta tecnología y la jugabilidad. Todos los equipos oficiales y los circuitos del campeonato del mundo. Control total sobre las cámaras en las repeticiones, infinitas opciones de preparación en boxes, más vistas del coche que nunca, gráficos que parecen increíbles en una consola. El mayor simulador de Formula 1 de la historia.



▲FORMULA ONE 2000

Dropship: Un juego de estrategia en tiempo real en el que tendrás que lanzar tus tropas desde las alturas para que caigan en el lugar adecuado que les conduzca a la victoria. Comenzando en el papel de un piloto novato de estas extrañas naves irás avanzando en experiencia y consiguiendo mejores naves y tropas en un montón de variadas operaciones militares.



▲DROPSHIP

EVO Rally: Pilota los mejores vehículos de rally a través de más de 48 increíbles circuitos repartidos por todo el mundo. Una sensación de velocidad alucinante a bordo de las más sofisticadas y potentes máquinas. Circuitos y coches increíblemente detallados y modelados.

Drakan: Una aventura que te introducirá en un alucinante mundo de fantasía manejando a la encantadora Rynn y a su dragón Arokh. Juntos lucharán por tierra o por aire contra las fuerzas de la oscuridad a través de 8 colosales mundos. Experimentarás una sensación de vuelo en 3D como nunca, en escenarios que te dejarán con la boca abierta. Libertad total de movimientos y de acción de tu personaje en un juego en el que el único límite lo pone tu imaginación.



▲DRAKAN

989 STUDIOS

NFL GameDay 2001: El fútbol americano llevado a su máxima expresión. Increíbles gráficos y rostros de los jugadores con un nivel de detalle nunca visto hasta la fecha. Todas las jugadas y tácticas de este deporte llevadas a la práctica. Espectaculares "tackles" "touchdowns" y movimientos super realistas.



NCAA GameBreaker 2001: Todos los equipos y canchas de la cada vez más espectacular Liga Universitaria de Baloncesto Americana con gráficos y movimientos que aprovechan al máximo la capacidad de la nueva máquina. Sistema de pases y tiros sencillo e intuitivo para disfrutar de los partidos al máximo.

NHL FaceOff 2001: Nunca ha sido tan fácil jugar al Hockey. Los controles responden a las mil maravillas, los efectos del hielo saltando de las cuchillas de los jugadores son alucinantes, las peleas típicas de este deporte están a la orden del día, el público tiene una presencia más importante que en otros juegos, etc..

NBA ShootOut 2001: Representación más real que nunca de los jugadores de la liga de Basket más famosa y espectacular del mundo, sus rostros, sus alturas reales a escala, movimientos típicos de cada estrella de la NBA, mates espectaculares, canastas que se rompen con los mates más salvajes, público que abuchea en los tiros libres cuando juegas en cancha contraria y un montón de detalles más que hacen de esta entrega una de las más espectaculares hasta la fecha.

ACCLAIM

Shadow Man 2econd Coming: En esta segunda parte Mike LeRoi vuelve con una aventura que se desarrolla a caballo entre este mundo y el de los muertos. Sus enemigos serán los Grigori, una horda de demonios que han estado camuflados de humanos los últimos 2000 años y que ahora pretenden reunirse con su líder Asmodeus para llevar al mundo a su total destrucción como reza la profecía del Libro de las Revelaciones.

Big Wave Surfing: El primer juego basado en esta difícil modalidad deportiva, saldrá para la nueva consola allá por la primavera del 2001. Velocidad a tope, acrobacias entre las olas y la participación de Sunny García, una de las leyendas del Surf.

All Star Baseball 2002: Uno de los juegos de Baseball más realistas jamás vistos en una consola con licencia de la Major League americana que contará con todos los equipos y jugadores reales.



ALL STAR BASEBALL 2002

Ferrari 360 Challenge: Basado en el campeonato del mismo nombre, tendremos la oportunidad de correr y preparar nuestros "Maranellos" para alzarnos con el triunfo. Con licencia oficial de Ferrari y con una atención al detalle en los coches nunca vista. Especialmente dedicado para los amantes de la marca del "Cavallino Rampante".



FERRARI 360 CHALLENGE

Ferrari Formula 1 Racing Team: Aprovechando la licencia Ferrari, en esta ocasión el juego nos introduce de lleno en el equipo del mundial de Fórmula 1. Veremos si tenemos que aguantar los caprichos de Schumacher y ponernos a las órdenes del carismático Jean Todt. Un titulazo indispensable para los amantes de la F1.

ACTIVISION

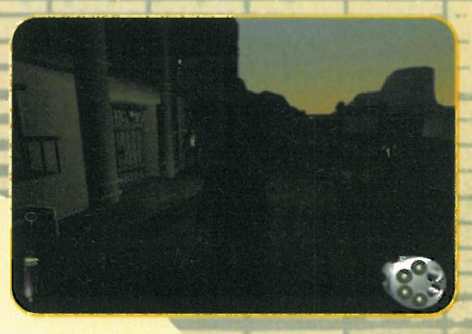
Street Lethal: Carreras sin limitaciones con los Concept Cars más avanzados por las calles de Londres y París y otras 10 más. Podrás recorrer las ciudades de cabo a rabo buscando potenciadores para tus coches, ganar vehículos extra e incluso crear tu propio Concept car. Todavía está en una temprana fase de desarrollo y apunta buenas maneras.



STREET LETHAL

Gunslinger: Juego de acción y disparos en tercera persona, con algunos tintes de rol, en el que el propio jugador deberá decidir entre ser un héroe o un fuera de la ley. Desde los típicos duelos hasta las partidas de póker a cara de perro; aprenderás a montar, a manejar dos pistolas a la vez y si hace falta hasta a conducir ganado (bueno, esto no lo sabemos seguro, pero molaría). Tu misión en este juego es sobrevivir en el salvaje oeste dependiendo de tus habilidades.

Orphen: Un juego de rol basado en una popular serie de Anime de la TV japonesa, cuya acción se desarrolla en la mística Chaos Island y que reta a los jugadores a intentar escapar de ésta desempeñando el papel del protagonista: Orphen. Un juego innovador en el género que propone un reto nuevo y que tiene hasta tres caminos diferentes por los que podrás desarrollar la historia. Cientos de retos, puzzles monstruos, armas, magias y demás fauna que nunca pueden faltar en un juego de rol que se precie.



GUNSLINGER

AGETEC

Armored Core 2: Definido por sus programadores como lo último en simulación de máquinas de combate, retoma la mecánica de juego de sus antecesores aprovechando las enormes capacidades que le brinda la nueva máquina de Sony. Empezarás como novato y deberás llegar a base de ganar combates a reunirte con la élite de los mejores pilotos de la corporación Raven. Multitud de opciones y posibilidades de juego, compatible con el link cable y opción de dos jugadores a pantalla partida en un duelo uno contra otro.

Eternal Ring: Un juego de rol 3D en tiempo real que nos conducirá a una remota isla en la que los dragones y otras criaturas de pesadilla campan a sus anchas sembrando el terror y la destrucción por donde pasan. Las batallas forman una parte importante en este juego, aunque es explorando este extraño mundo donde el juego se muestra en toda su plenitud con unos entornos en 3D realmente alucinantes.

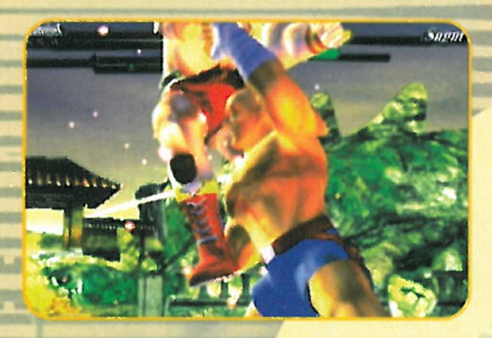
BANDAI

Mobile Suit Gundam (Título provisional): Un increíble juego de Mechs en el que tendrás la oportunidad de manejar los gigantescos robots más avanzados de la serie Gundam. Con una calidad gráfica tan alta que si no supiéramos que los Mechs no existen llegaríamos a pensar que son reales.

CAPCOM

Onimusha Warlords: Un juego épico basado en el Japón feudal del siglo XVI, en el que un ambicioso señor feudal se ha propuesto hacerse con el control de todo el país y para ello no dudará en hacer cualquier cosa. Princesas secuestradas, batallas en castillos y un innovador sistema de armas y ataques basados en elementos como el fuego, aire y trueno que el jugador deberá de manejar sabiamente en cada momento y según el enemigo, además de poder obtener y aprender habilidades del enemigo.

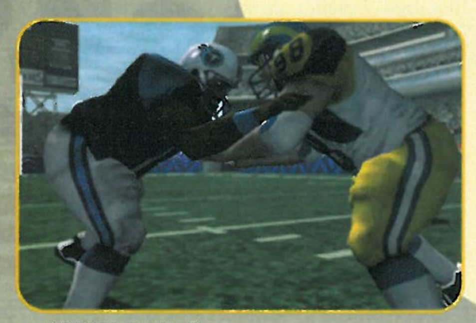
Street Fighter EX3: Evidentemente, la saga que más éxitos ha cosechado para Capcom no podía faltar a su cita con la nueva consola. Y esta vez llega más impresionante que nunca. Una delicia para la vista, con increíbles efectos de luz y color y con una jugabilidad que roza la perfección. Un alucinante e intuitivo sistema de control y combos para aburrir al más valiente. Nuevos personajes y modos de juego que harán las delicias de los fans de la saga, que son muchos.



▲ STREET FIGHTER EX3

ELECTRONIC ARTS - EA SPORTS

Madden NFL 2001: Un montón de nuevos elementos añaden una nueva dimensión a uno de los juegos más famosos y vendidos del Fútbol Americano. Jugadores más detallados que nunca, licencia oficial de la Asociación de Entrenadores de la NFL que nos brindan todas sus tácticas y estrategias, controles defensivos más intuitivos, celebraciones de Touchdowns propias de cada jugador y un sinnúmero de opciones típicas ya de los juegos EA Sports.



▲ MADDEN NFL 2001

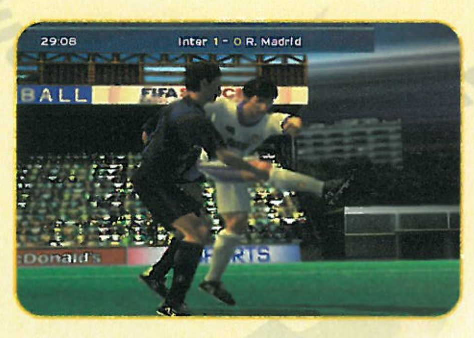
El Mundo No Es Suficiente: Otro nuevo juego Bond, basado en la película del mismo título que nos meterá de lleno en la nueva aventura del agente secreto más famoso de la historia. En esta ocasión manejaremos al personaje en primera persona al más puro estilo Quake III; no obstante su motor de juego está basado en este. Más de 10 misiones basadas en la película, un arsenal completísimo con más de 40 armas entre las que se incluyen las especiales diseñadas por "Q" y un James Bond con una cara que te parecerá el mismísimo Pierce Brosnan.

SSX: Basado en un nuevo Xtreme Sport llamado Boardercross que consiste en carreras a través de pistas de Motocross nevadas con tablas de snowboard, con increíbles saltos y piruetas aéreas que te dejarán con la boca abierta.



▲ SSX

FIFA Soccer World Championship: El primer juego de EA Sports que saldrá junto con el lanzamiento de la consola y que nos acercará más que nunca a la sensación real de encontrarnos en un campo de fútbol. Como siempre con todas las licencias, equipos y jugadores oficiales FIFA en una alucinante alta resolución, con un control más jugable y sensible que nunca, increíbles efectos de iluminación en los campos y una IA de los contrarios más desarrollada que nunca.



▲ FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP

NASCAR 2001: Toda la magia de uno de los deportes del motor más espectaculares made in USA. Olvídate de los anteriores y aburridos títulos de esta saga y prepárate a competir contra unos pilotos controlados por la consola con una elevadísima IA que no dudarán en echarte de la pista y hacerte todas las perrerías que se te ocurran a la más mínima oportunidad.



▲ NASCAR 2001

Knockout Kings 2001: El simulador de Boxeo más realista de la historia, vuelve para aprovechar las capacidades de la nueva máquina, ofreciéndonos un espectáculo para la vista con unos detalladísimos boxeadores fácilmente identificables por sus rostros para cualquier aficionado al deporte de las dieciséis cuerdas. Cada uno con su estilo propio de boxeo y sus golpes especiales que serán fácilmente ejecutables por cualquier jugador por muy novato que sea en este tipo de juegos, gracias al sencillo e intuitivo control con que está dotado el juego.



▲ K.O. KINGS 2001



X Squad: Uno de los primeros juegos de acción-aventura para la nueva consola. Ambientado en el año 2037, el jugador se encuentra a la cabeza de un grupo de soldados de élite encargados de derrotar a un grupo de bio-terroristas que pretenden sembrar una plaga por todas las ciudades del mundo. Armas, trajes y vehículos futuristas en una aventura que te mantendrá enganchado a la consola más tiempo del que te piensas.

Tiger Woods PGA TOUR 2001: Participa en el torneo de golf más prestigioso del mundo de la mano de los mejores jugadores, entre los que se encuentra, como no, el carismático Tiger. Lucha por subir en el ránking y llegar a ser el número 1 de la PGA en el juego de golf más realista que jamás hayas visto.

NHL 2001: Una experiencia de juego real de hockey con los 30 equipos de la Liga Americana y otros 20 equipos de otras ligas internacionales. Movimientos capturados directamente de los jugadores reales. Espectaculares pases, técnicas y efectos gráficos alucinantes en un juego que año tras año sigue siendo el mejor simulador de hockey para consolas; por supuesto en Play 2 no iba a ser menos.



▲ NHL 2001

Sim Theme Park: Aprovechando las capacidades de la nueva máquina, este juego toma el relevo de lo que no se pudo hacer para la Play 1 y lleva el juego a todo lo que debería haber sido, esta vez sin limitaciones de memoria. Gráficos más detallados, mejor perspectiva y mayor espectacularidad cuando pruebas tus atracciones y toda la adicción que suponen los juegos de la saga Theme.

INFOGRAMES



Oddworld Munch's Odysee: ¿Cómo te sentirías si te hubieras roto una pierna en una trampa para osos, si formases parte de un experimento de unos desalmados científicos, si tuvieras un alien implantado en tu cerebro y además pertenecieses a una raza en peligro de extinción? Pues así es como se siente nuestro protagonista, Munch, en la más épica aventura de la quintología de Oddworld que los chicos de GTI-Infogrames nos tienen preparada para la nueva máquina. Uno de los títulos, junto a Metal Gear 2 que más nos ha impresionado en el E3 por el uso que hace de las capacidades de PS2; simplemente brillante.



▲ ODDWORLD MUNCH'S ODYSEE

KOEI

Kessen: Un espectacular juego, en boca de todos los periodistas que asistimos allí, que combina unos gráficos increíbles por la cantidad de personajes que mueve al mismo tiempo con una interacción del jugador nunca vista antes. Guiados por las tácticas y la estrategia del jugador, cientos de caballeros con sus caballos (cada uno con sus propias animaciones) se enfrentarán en una de las más enormes batallas en tiempo real que jamás hayas podido ver.

Dynasty Warriors II: La continuación de un juego de lucha en el que sus personajes luchaban por algo mas que por un torneo. Ambientado en la época medieval japonesa nos ofrecerá opciones tan nuevas y diferentes como un modo uno contra todos y luchas tanto a pie como a caballo. Movimiento total en 360º y la posibilidad no sólo de encontrar enemigos sino aliados que se pondrán a tus órdenes, armas silbando en tu oído, gritos de socorro, el crujir de la tierra. Un auténtico espectáculo para tus ojos y oídos.

Winback Covert Operations: En esta ocasión encarnaremos el papel de un miembro del equipo de operaciones especiales S.C.A.T. en una frenética aventura contra el tiempo en la que nuestra misión es detener a un grupo de terroristas que se han hecho con el control de un satélite estratégico militar.

KONAMI



Metal Gear Solid 2, Sons of Liberty: EL JUEGO con mayúsculas, según las propias palabras de Hideo Kojima en el E3. Y no se está tirando ningún farol ni nos está vacilando con que su juego es el mejor y tal, y tal, simplemente LO ES. Si hay algo en lo que coincidimos todos los periodistas que estuvimos allí es en que la Play 2 comenzará a demostrar todo su potencial a partir del lanzamiento de esta obra maestra. En el stand de Konami, a cada hora en punto, se proyectaba en una pantalla gigante un video del juego de unos 10 minutos de duración que reunía a una multitud enorme de gente. Durante la proyección no había más que mirar las caras de los asistentes para darse cuenta de que todos estaban como en un estado de trance sin poder dar crédito a lo que sus ojos estaban viendo. La gente estaba literalmente con la boca abierta todo el tiempo que duraba el video. Cuando acababa la proyección una enorme ovación



▲ METAL GEAR 2: SONS OF LIBERTY

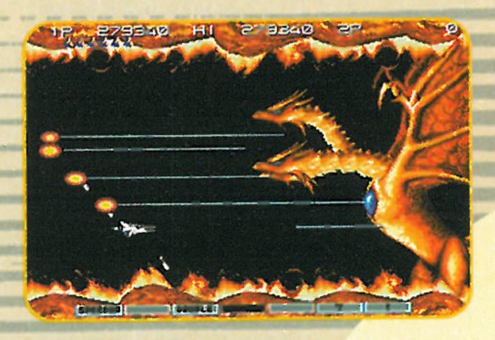
inundaba el stand y todo el mundo se iba con cara de satisfacción después de lo que habían visto. Podemos decir sin temor a equivocarnos que este es el mejor juego que hemos visto nunca, y eso que todavía no lo hemos jugado. Y no solo por sus alucinantes gráficos, es la manera de moverse, los detalles, la música, la historia; todo es increíble. Cualquiera que pretenda hacer un juego mejor que este lo va a tener pero que muy difícil. Estamos seguros que cuando se lance, a mediados del 2001 más o menos, volverá a escribir otra de las páginas gloriosas en la historia de los videojuegos. Hasta el mismo Kutaragi, creador de la Playstation, dijo que aquello era increíble. No os perdáis por nada del mundo el reportaje especial que le vamos a dedicar a esta maravilla en el próximo número de PSM, con todos los detalles, imágenes, argumento, novedades y hasta una entrevista que nos concedió Hideo Kojima explicándonos un montón de cosas de su nuevo monstruo.

Age of Empires II, The Age of Kings: La continuación del éxito de Microsoft en el género de estrategia, llevado al potencial de Play 2. Dirige los destinos de más de 13 civilizaciones entre las que se encuentran Vikingos, Celtas y Japoneses Feudales entre otros.



▲ AGE OF EMPIRES II, THE AGE OF KINGS

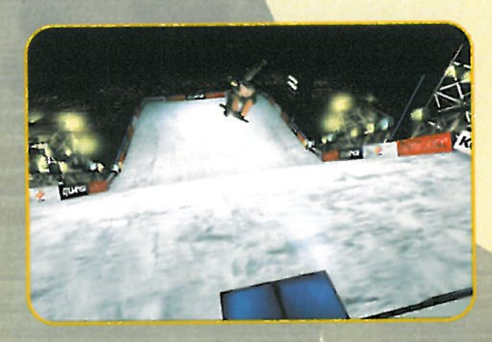
Gradius III y IV: El clásico mata-mata líder en su género entra en el mundo de las consolas de nueva generación para aprovechar todas sus ventajas. Los fans del arcade original podrán disfrutar ahora con más niveles, modos de juego y mejores gráficos que nunca.



▲GRADIUS

ESPN NBA 2Night: Un gran juego de baloncesto que combina el espectáculo de la NBA con el espectacular estilo de retransmisión de la cadena americana ESPN. Un juego que se caracteriza por su suavidad de movimientos, la fluidez gráfica, la velocidad en las acciones y un control con una respuesta rápida y fiable, animaciones faciales de los jugadores, cinco modos de juego y un editor de jugadores. Un verdadero espectáculo.

ESPN X-Games Snowboarding: El deporte del snowboard llevado a la máxima expresión del espectáculo. Giros increíbles, saltos enormes, 4 campeonatos reales de snowboard y 3 modos de juego revolucionarios. Uno de los primeros juegos que lanzará Konami para la PS2 y que estamos seguros hará las delicias de los aficionados a este deporte.



▲ESPN X-GAMES SNOWBOARDING

ESPN International Track & Field: Esta entrega para PS2 del juego de las olimpiadas, tiene una mayor importancia este año, ya que coincide con los Juegos Olímpicos de Sydney. Seguro que después de ver cada retransmisión de una prueba, nos apetecerá echar una partidita a ver si somos capaces de superar el récord. Bueno, mejor dicho, eso lo podrán hacer los japoneses porque nosotros tendremos que esperar a Octubre cuando salga la consola aquí. Hombre, teniendo en cuenta que los juegos son en Septiembre no tendremos que esperar mucho. En cualquier caso, haya o no Olimpiadas, este es un juego que siempre nos ha gustado desde que éramos pequeños y nos dejábamos los dedos aporreando botones en los salones recreativos. Lo bueno es que cada entrega de Int. Track & Field ha sido cada vez mejor y esta para la PS2 es de alucinar.



▲INT. TRACK & FIELD

LUCAS ARTS

Star Wars Episode 1 Starfighter: Un juego muy como le gusta a los chicos de Lucas: dame un soporte potente y verás lo que somos capaces de hacer. Starfighter se beneficia de la enorme capacidad gráfica de la Play2 y nos ofrece más de 20 naves maravillosamente renderizadas en 3D en más de 14 entornos espaciales que te dejarán sorprendido. El juego introduce a los jugadores en el papel de tres protagonistas: Rhys Dallows, Vana Sage y Nym. Rhys es un piloto novato que pilota un caza N-1 ágil y altamente preparado para el combate de caza. Vana es una mercenaria que presta sus servicios al mejor pagador. Su nave, El Guardián, es ultra-rápida y es ideal para misiones de infiltración. Nym es un pirata perteneciente a una de las razas no humanas de Naboo y es una especie de Robin Hood. Su nave, el Havoc es una especie de bombardero fuertemente armado y con las más potentes defensas. A medida que el juego avanza se irán proponiendo misiones cada vez más difíciles y se irán adquiriendo más habilidades para poder superarlas, lo que hace de Starfighter un juego muy progresivo en su dificultad y con una jugabilidad a toda prueba.

Star Wars Super Bombad Racing: Con un planteamiento similar al Episode 1 Racer, este juego nos propone participar en carreras a lomos de una especie de Karts antigravitatorios a través de toda la galaxia. Más de 8 personajes iniciales entre los que se encuentran Darth Maul o Jar-Jar Binks, por ejemplo, competirán por hacerse con la victoria final. Para ello dispondrán, además de sus rapidísimos vehículos, de más de 25 power-ups y armas para deshacerse del contrario. Hasta cuatro jugadores simultáneos, cuatro modos de juego diferentes (incluyendo uno cooperativo), y más de 9 escenarios iniciales localizados en los desiertos de Tatooine, los pantanos de Naboo y las calles de Coruscant, entre otros.

MATTEL

Eternal Blade: Un alucinante juego de rol definido por sus programadores como rol de acción. Batallas en tiempo real con unos controles intuitivos y fáciles de usar en el que pueden participar desde uno a cuatro jugadores a la vez. Entornos tridimensionales vivos y monstruos alucinantes todo ello mostrado por un sistema de cámaras dinámicas e interactivas para que no te pierdas ni una sola de las escenas. Cada personaje del juego se desarrollará de manera independiente según quien lo lleve, esto quiere decir que puedes alterar el curso de los hechos dependiendo de la personalidad que le des a tu personaje. Un juego en el que una vez te sumerjas no querrás salir.

NAMCO





Ridge Racer V: Sin duda alguna Namco, y más concretamente Ridge Racer, fue el abanderado en el lanzamiento de la primera Playstation. En esta ocasión no iba a ser menos y ha sido el buque insignia en el lanzamiento de la 2 con Ridge Racer V. Nuevamente la compañía de Nakamura vuelve a marcar el camino a seguir para los programadores en PS2. RRV es un juego de carreras en el que la atención al detalle y el excepcional control de los coches está por encima de cualquier otro parámetro. Nuevamente la imaginación de sus desarrolladores alcanza cotas increíbles, ya que ninguno de los coches que aparecen en el juego son reales y han sido exclusivamente diseñados para el juego. Según uno de sus jefes de producto, Jim Atkiss, "no se ha omitido ningún detalle, mirad el juego cuidadosamente y podréis ver los frenos de los coches ponerse al rojo y echar humo o ver como los paneles de instrumentos brillan con diferente luz al paso por las farolas en las carreras nocturnas, por poner un par de ejemplos. Sin duda RRV está destinado a ser uno de los primeros superventas de la nueva consola.



▲RIDGE RACER V

Tekken Tag Tournament: Y si el anterior está destinado a ser un superventas, que os vamos a contar de este. Tekken es la saga de juegos de lucha, junto con los Street Fighter, que más éxito ha cosechado en la historia de los videojuegos. Sólo era posible mejorar una obra de arte, como fue Tekken 3, llevándola a una plataforma con mayor capacidad como es la PS2. El trabajo de reprogramación que se ha hecho con este juego es digno de alabanza. Los luchadores parecen más reales que nunca, sus movimientos son los más creíbles que hemos visto en un juego. Más de 34 luchadores sacados de los anteriores Tekken y rediseñados para la nueva plataforma. Nuevos modos de juego, como el Tag- Team que da nombre al juego y que proporciona una nueva forma de combatir por equipos o el extraño, pero divertido, modo Tekken Bowling; una estrambótica manera de jugar a los bolos. Y esto no es más que una pequeña muestra de la cantidad de cosas nuevas que encontraremos en este nuevo título de nuestra saga favorita.



▲TEKKEN TAG TOURNAMENT

Moto GP: Basado en la popular máquina de los salones arcade, llega a la PS2 un juego que en algunos aspectos llega a superar al original, sobre todo en su calidad gráfica. Todos los pilotos y todas las motos y circuitos del Campeonato del Mundo de 500 c.c. Ya era hora de que sacasen algún juego basado en el Mundial. Aunque hemos tenido que esperar a tener una consola nueva para ello, la espera ha merecido la pena, el juego es una delicia para la vista y para jugarlo.

SQUARESOFT

The Bouncer: Un increíble juego de acción donde los elementos de lucha se combinan con una acción extremadamente real en la que múltiples jugadores se enfrentan a múltiples enemigos simultáneamente; algo completamente nuevo en un juego de consola. Los personajes interactúan en un entorno completamente real en el que es posible usar todos los objetos que se ven, como sillas, mesas o cualquier otro elemento que se halle en el escenario. Hasta 10 personajes se pueden ver envueltos a la vez en impresionantes trifulcas en las que no se ralentiza ni un solo movimiento. En palabras de su diseñador Tetsuya Nomura (también diseñador de Final Fantasy y Parasite Eve, entre otros) The Bouncer es una película de acción totalmente interactiva.

Driving Emotion Type-S: Un simulador de conducción que incluye una gran cantidad de innovaciones con respecto a cualquier otro juego de conducción. Dotado de un excelente motor gráfico que simula a la perfección cualquier detalle físico de la conducción como la resistencia del aire, el peso del vehículo, la fuerza centrífuga en las curvas, etc. Todo está calculado para brindar a los jugadores una experiencia de conducción totalmente realista. Para añadir aún más sensación de realismo, cuenta con varias vistas entre las que se incluye una desde el interior del vehículo con todo lujo de detalles. El mismo título lo dice: La emoción de conducir.

TAKE 2 INTERACTIVE

Oni: Un espectacular juego de acción-aventura que se desarrolla en una jungla urbana totalmente en 3D, cuyos escenarios han sido diseñados por arquitectos para dar mayor consistencia y realismo al entorno. El juego cuenta la historia de Konoko una mujer policía miembro de S.W.A.T. cuya lucha contra el crimen es una devastadora combinación de habilidad para la estrategia y un dominio absoluto de las armas y de las artes marciales.

Midnight Club Street Racing: Un juego de conducción basado en las ilegales "Street Racings" en el que los jugadores tendrán que correr en ciudades atestadas de tráfico desafiados por otros miembros del Club Midnight. Ciudades reales con todo lujo de detalles y vehículos super-detallados y varios modos de juego entre los que se encuentra el divertidísimo Multiplayer en el que podrás desafiar a tus amigos.

Smuggler's Run: Otro juego de conducción, pero con un planteamiento totalmente nuevo y original. En esta ocasión se trata de atravesar fronteras con contrabando y evitar que te cace la poli. No se trata, por tanto, de ganar ninguna carrera sino de conseguir llegar a tu destino sin que te atrapen. Para ello tendrás que hacer más uso de la inteligencia y de los ítems que encontrarás a lo largo de carreteras rurales, bosques, granjas etc. y no sólo tendrás que escapar de la poli, también habrá conductores que querrán hacerse con tu carga y quitártela.

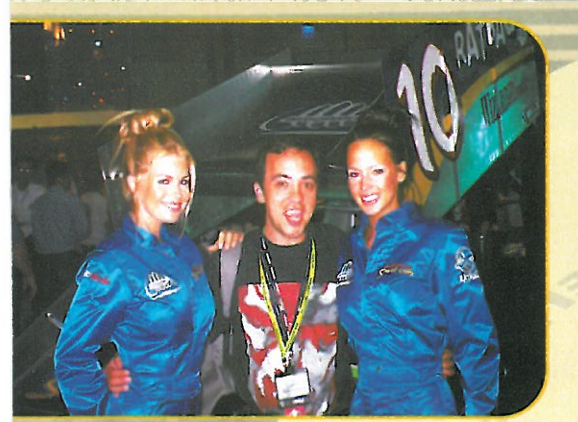
THQ

Summoner: Un fantástico juego de rol con increíbles gráficos y un innovador sistema de combate, todo ello dentro de una larga y compleja historia. Control hasta sobre 5 personajes o invocaciones, efectos de magia alucinantes, una historia ins-

E3 Exposición de Especímenes Enormes

Edición 2000

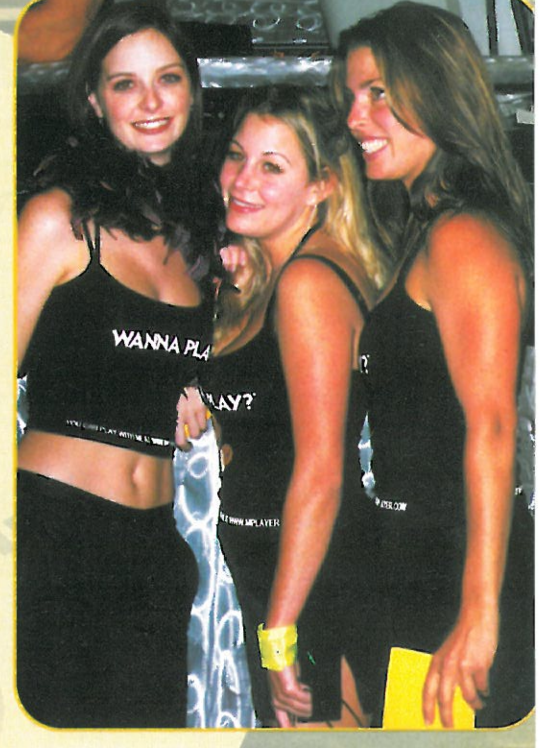
Muchos juegos... pero una vez más y como ya viene ocurriendo cada año, lo mejor de la féria fueron sus azafatas. Y una vez más, este que no es de piedra, no pudo resistir tampoco la tentación de fotografiarse con ellas, bueno, las que se dejaron.



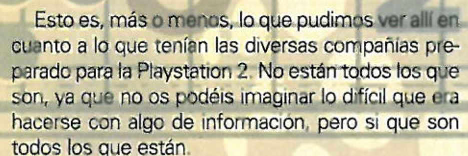












pirada en la literatura mitológica, alucinante mezcla de escenas de vídeo con el juego real, enorme variedad de armas, invocaciones, magias, monstruos y personajes. Según palabras de Brian Farrell, presidente de THQ: "Las capacidades de las consolas de nueva generación nos han permitido crear un juego que supone una de las experiencias interactivas más adictivas hasta la fecha.

Esto es, más o menos, lo que pudimos ver allí en cuanto a lo que tenían las diversas compañías preparado para la Playstation 2. No están todos los que son, ya que no os podéis imaginar lo difícil que era hacerse con algo de información, pero si que son todos los que están.

Bueno chicos, ya veis que la cantidad de juegos que hemos visto en la feria para la PS2 no nos deja ninguna duda acerca del fabuloso futuro que nos espera los próximos meses, tanto para una como para otra. El próximo mes continuaremos este reportaje con los juegos que vienen para la actual PlayStation. Hasta el mes que viene.

Alberto Minaya, enviado a Los Angeles.

Fear Effect

Resuelto al 100%

El impacto visual que produce Fear Effect la primera vez que lo vemos va a ser difícil de igualar en el futuro, pero su intrigante y violenta historia y los puzzles que tendremos que resolver por el camino resultan igualmente adictivos y apasionantes. Lo malo es que el nivel de dificultad es bastante alto. La combinación de una serie de elementos como unos enemigos duros de pelar, muchos tiros, algunos puzzles realmente rebuscados e incluso algunos momentos "plataformeros" servirán para poner verdaderamente a prueba todas nuestras habilidades de jugadores empedernidos. Para evitar que os quedéis atascados sin remedio aquí tenéis una completa guía de todo lo que necesitáis saber para llegar al final, o ,mejor dicho, finales, que hay varios posibles. Y, por si eso no os resulta suficiente, daos un paseo por la sección de trucos, que os espera una sorpresa que os alegrará aún más la vida. Aunque, eso sí, primero deberíais tratar de pasároslo a lo bestia, sin trampas, y recurrir a la invulnerabilidad sólo si estáis completamente atascados. Que ya sabemos que hay mucho vago suelto por ahí, pero tampoco os vais a herniar por intentarlo ¿no?



LO ESENCIAL

* En no pocas ocasiones el sigilo será más útil que la fuerza. Usando el botón R2 se esquiva y, al mantenerlo presionado mientras caminamos, podremos colarnos por detrás de los enemigos sin que éstos se den cuenta.

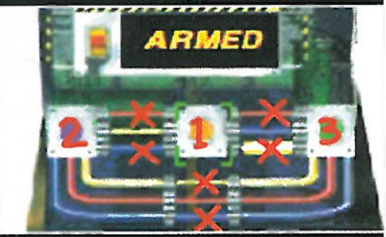
* Cuando consigamos dos armas iguales, podemos equiparlas (las dos, se entiende) para disparar simultáneamente con ambas sobre múltiples objetivos al mismo tiempo. Sin embargo, tened en cuenta que al disparar con las dos armas gastaremos el doble de la munición que utilizan, con lo que se nos acabará en la mitad de tiempo. Matemática simple.

* No olvidéis guardar tantas veces como podáis, siempre que lleguéis a un punto que os permita hacerlo, para evitar tener que repetir demasiadas veces los mismos pasos. Estad siempre pendientes de vuestro móvil (vamos, como la vida misma), que sonará para indicaros que podéis guardar, y sin tener que preocuparos por agotar el saldo.

* Por último, para conseguir llegar al mejor de los finales posibles del juego, no os va a quedar más remedio que terminároslo en el nivel de dificultad más alto. Los enemigos tendrán más puntos de golpe, por lo que serán más difíciles de matar, con lo que el juego se convertirá en un auténtico desafío.

DESARMAR LA BOMBA

Tenemos que cortar dos de los tres cables entre intervalo en el orden correcta para desarmar la bomb pecho de Jin. La pista fundamental para ver qué c hay que cortar y cómo hacerlo se encuentra volvienc el camino, al pasar la esquina, en la pared. Hay un encendido que tiene los tres colores de los interrup que aparecen en este orden de arriba abajo: naranja, r do y verde. También podremos ver que, a ambos de cada color, aparecen los colores primarios, que ponen el color secundario que se ve en el centro. As volviendo con la bomba, seleccionamos primero e rruptor naranja y cortamos los cables rojo y am Seleccionamos el morado y cortamos los cables azul. Por último, seleccionamos el interruptor verde tamos los cables amarillo y azul.



Hemos marcado con una X cada uno de los cables que tenemos que cortar y con un número sobre cada interruptor para indicar el orden en q hay que hacerlo.

DISCO 1-HONG KONG, EDIFICIO LAM

Estamos en el cuartel general del mega-multimillonario Sr. Lam. Es precisamente a su hija a la que están buscando los mercenarios Hana y Glas. Este edificio va a ser duro de pelar. Nuestra misión aquí consistirá en localizar y tratar de rescatar a nuestro contacto y amigo, Jin, que supuestamente iba a reunirse con nosotros en la pista de aterrizaje. Fue Jin quién contacto al principio con Hana para encargarle la misión de encontrar a la desaparecida Wee Ming Lam y devolvérsela a su padre a cambio de una buena pasta.

Encontrar a Jin

COMO HANA

1. Usamos el interruptor para alzar la pista de aterrizaje.
2. En el edificio pequeño, miramos por la ventana y la rompemos a tiros. Una vez dentro, cogemos el fusible de la estantería y usamos la palanca.
3. Subimos por la escalerilla y usamos la manivela para soltar un chorro de vapor que mate al guardia.
4. Cogemos la Llave de la Puerta dejada por el guardia y la utilizamos (para abrir la puerta, claro).
5. En la siguiente zona, disparamos a todos los de seguridad para conseguir la Tarjeta Llave Roja.



La secuencia va por tiempo, tendremos que fijarnos bien cómo va al menos una vuelta completa, antes de tratar de cruzar.

6. Usamos la Tarjeta Llave Roja en la puerta que hay al final del camino.
7. Una vez dentro, guardamos la partida, y usamos el equipo de comunicaciones para ver a Jin soltar la llave de la taquilla 67. Salimos.
8. En la sala en la que interrogaron a Jin, recogemos la Llave de la Taquilla 67.
9. Bajando por la plancha de la siguiente zona, usamos el fusible en la caja de fusibles con luces verdes para restablecer la corriente. Volvemos por donde hemos venido.
10. Cruzamos los paneles del suelo electrificados caminando con cuidado del que está desactivado (sombreado) al siguiente que se desactiva.

Jin es nuestro contacto inicial en todo este asunto de localizar y rescatar a la hija de Lam.

Tras el disco y la llave

COMO HANA

1. Usamos la bomba con la puerta cer y volvemos por donde hemos ver Descendemos por la escotilla abierta que cerca de la puerta que abrimos con la Ta Llave Roja.
2. Pasamos el cartel de neón y llegam una pequeña sala. Al final, nos encontrare con el primer jefe. Tras derrotarle, cogem Llave Símbolo.



Tenemos que usar las dos barreras que ha mitad de la sala y, aprovechando el movimien esquivar para salir vivos de este encuentro con el Cuando haya recibido unos cuantos balazos de H morirá.

3. Usamos la Llave Símbolo en el panel de control. Una vez metidos los caracteres correctos, se verá el disco, pero Hana será atacada y capturada.



▲ **Para resolver este puzzle, tenemos que poner los caracteres chinos de modo que aparezcan en el mismo orden que el enorme cartel de neón que hay al volver la esquina.**



▲

Rescate de Hana

COMO GLAS

1. Pulsamos el interruptor para alzar la pista de aterrizaje. Después del ataque del cañonero, Glas tendrá sólo unos segundos para correr hasta la escalerilla que hay al descubierto antes de que otro misil explote y la pista de aterrizaje quede envuelta en llamas.

2. Seguimos el mismo camino que Hana, evitando el fuego de ametralladora de la nave que nos persigue.

3. Después de que explote el edificio, cogemos la cañería de entre los escombros y la usamos en la caldera. Después disparamos sobre ese mismo punto, teniendo cuidado de esquivar y retroceder cuando explote.

4. Nos asomamos al agujero y nos dejamos caer, de modo que iremos a parar al nivel en que se encuentra retenida Hana.

Intento de Fuga

COMO HANA

1. Cogemos el cuchillo que se le cae al guardia y acabamos con él. Cogemos su rifle de asalto y usamos la escalerilla. Al final, nos encontraremos con el propio Sr. Lam y nos volverán a capturar.

▲ **Hana es tan bella como mortal.**

Continuación del Rescate

COMO GLAS

1. Para cruzar la zona de cañerías, tenemos que correr en el momento exacto hacia la tubería central y girar una válvula que hay allí. Ahora volvemos corriendo por esa tubería central hasta la parte posterior, nos detenemos junto a la cañería que hay más a la derecha para permitir que la pauta se restablezca a la posición inicial antes de seguir adelante.

2. Para acabar con el cañonero, apuntamos a las cuerdas con ropa tendida. Lo que tenemos que hacer es conseguir que la ropa se cuele por las toberas del aparato, bloqueándolas y destruyéndolo. Para eso, cuando se mueva hacia la derecha disparamos al tendedero de la derecha, bloqueando la tobera de ese lado, y después repetimos la operación con la izquierda.

3. Bajamos por la escalerilla que hay junto a la sala a la que se accede con la Tarjeta Llave Roja.

4. Cuando lleguemos abajo, Glas se encontrará con la cautiva Hana y la rescatará, además de recuperar el disco, para ser atacados entonces por un cañonero aún más grande que el anterior.

Buscando la ruta de escape

COMO HANA

1. Disparamos al cañonero y saltará automáticamente a bordo y se hará con el control del mismo.

No nos olvidemos de Glas

COMO GLAS

1. Corremos hacia el cañonero y Glas saltará automáticamente a su interior.

Conclusión

Tanto Hana como Glas logran huir y recogen a un socio suyo, el australiano Deke.

Él es el que dispone del descodificador necesario para acceder a la información del disco, que le fue entregado por un desconocido. En el disco encontrarán información muy útil que servirá para avanzar la trama, además de darnos un nuevo objetivo: encontrar a Madam Chen, que dirige un burdel.

▼ **El equipo al completo. Estos chicos irían al mismísimo infierno para completar su misión.**



ISCO 2-POBLADO EL RÍO

En una embarcación, los tres mercenaios se dirigen río arriba hacia el local de Madam Chen. Hana está dándose una lucha cuando, de repente, llegan a una aldea en llamas y deciden investigar. Al atracar, ven a Wee Ming, la chica que están tratando de encontrar y rescatar. Todo este disco se desarrolla en esta aldea en llamas, plagada de zombies, y todo ello causado aparentemente por la propia Wee Ming. Hana no tiene tiempo de vestirse y sólo puede coger una toalla para ponerse antes de entrar en la aldea.

Persiguiendo a Wee Ming

COMO HANA

1. Matamos a los zombies y veremos a Wee Ming correr a ocultarse en la aldea.

COMO DEKE

1. Recorremos el camino y, cuando se divida, orcemos a la izquierda. Entramos en el bar y eliminamos al tipo calvo que nos ataca, así como a unos cuantos zombies.



▲ **Evitamos el fuego de la automática de este jefe usando los movimientos para esquivar y moviéndonos a los lados. También hay que tener cuidado de no disparar al explosivo que el jefe oculta detrás.**

COMO GLAS

1. Atrapado por una palmera ardiendo, Glas tendrá que recorrer con mucho cuidado la pasarela en llamas, vigilando su avance para evitar que le alcancen las llamaradas.

COMO HANA

1. Pasamos la pasarela, en el cruce tomamos el camino de la izquierda, pasamos el bar y entramos en la cabaña que hay al final. Cogemos la Llave Po Mon del interior, retrocedemos hasta el cruce y cogemos ahora el camino de la derecha.

2. Usamos la Llave Po Mon en la choza del final del camino y hablamos con la anciana.

3. Salimos por la puerta trasera y volvemos por la derecha hacia el gran edificio de cemento. Tras matar a los guardias por el camino, examinamos las cajas que hay al final.

4. Cuando se nos aparezca el guardia por detrás, elegimos la toalla de nuestro inventario y la dejamos caer. El guardia se queda alucinado, Deke aparece por detrás y le rompe el cuello.

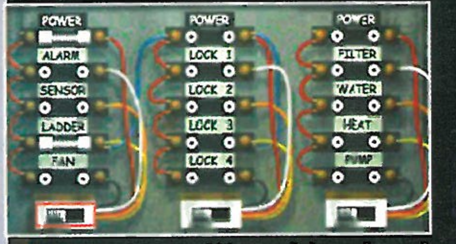
COMO DEKE

1. Entramos en el gran edificio y nos metemos por la primera puerta de vagón de tren abierta que encontremos a la derecha. La puerta se cerrará y aparecerá un jefe. Cuando hayamos acabado con él, cogemos el Rifle de Asalto MK V que suelta y salimos.

2. Fuera del vagón del tren, liquidamos a los soldados que nos atacan y cogemos la Tarjeta de Acceso a la Escalera que suelta uno de ellos. Usamos esta tarjeta para abrir el panel de acceso que hay en la esquina superior izquierda, dejando a la vista dos fusibles y varios lugares donde colocarlos. Tras quitar el bloqueo de la escalera y bajarla, subimos por ella.

Bajar la escalerilla

Lo primero que hay que hacer es quitar el bloqueo, y después bajarla. Para ello tendremos que colocar los fusibles en distintas posiciones. Cortamos la corriente de las tres filas, cogemos un fusible y lo colocamos en la ranura Power de la segunda fila y el otro fusible lo ponemos en la ranura Lock 3, también de la segunda fila. Devolvemos la corriente a la segunda fila y quitaremos el bloqueo de la escalerilla. Ahora volvemos a cortar la corriente y ponemos un fusible en la ranura Power de la primera fila y el segundo el la ranura Ladder de la misma fila y ya podremos bajar la escalerilla.



▲ Después de quitar el bloqueo de la escalera, colocamos los fusibles de modo que queden en los lugares que aparecen en esta imagen, lo que nos permitirá bajarla. Hay que tener mucho, mucho cuidado.

3. Tendremos que andarnos con ojo para movernos por las vigas. Disparamos a todos los enemigos, y nos dirigimos a la parte posterior derecha de la zona, momento en el cual se activará un video.

COMO GLAS

1. Tras una conversación con Wee Ming, matamos a los zombies que nos atacan.

COMO HANA

1. Volvemos a la choza en la que conseguimos la Llave Po Mon y eliminamos a los enemigos que aparecen para conseguir la Llave Xi Mon.

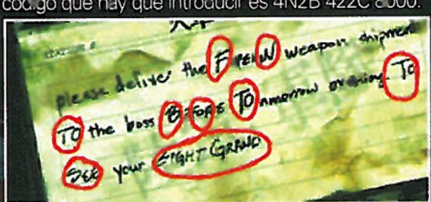
2. Volvemos a la cabaña en la que estaba la anciana y salimos por la puerta trasera. Torcemos a la izquierda, siguiendo la vía de tren. Al final, entramos en la choza de la izquierda con la Llave Xi Mon y acabamos con los tipos que hay dentro para obtener la Llave del Tren.

3. Volviendo por el camino, cerca del punto que nos permite guardar la partida, examinamos el tren y encontraremos una puerta en la que podremos usar la llave que acabamos de conseguir.

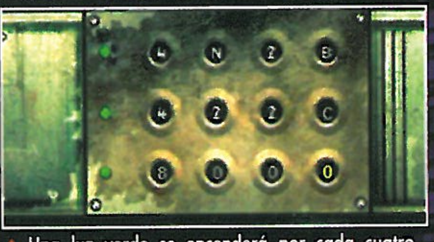
4. En el interior, leemos la nota escrita que está en el sujetapapeles que cuelga de la pared y después echamos un vistazo al panel que hay a su izquierda. Ahora, usando el mensaje, extrapolamos el número de doce dígitos que hay que teclear en el panel para que el tren se ponga en marcha. ¡Todos a bordo!

Poner el tren en marcha

Para averiguar el número que hay que introducir, no tenemos más que fijarnos en la esquina superior derecha, en la que aparece un número de recibo que contiene precisamente la secuencia alfanumérica que necesitamos. Como curiosidad, os comentaremos que, en inglés, hay otra forma bastante más rebuscada de resolver este puzzle: leemos la nota y escribimos todas las palabras que podrían representar un número o letra suelta. Pista: La primera letra de cada palabra importante aparece en mayúsculas. Al final, el código que hay que introducir es 4N2B 422C 8000.



▲ El mensaje nos da el código alfanumérico que hay que introducir, aunque también podemos mirar el número de recibo de la esquina superior derecha.



▲ Una luz verde se encenderá por cada cuatro caracteres que tecleemos correctamente.

COMO DEKE

1. Disparamos a los soldados del techo.

2. Corremos por el techo lo más rápidamente posible, hacia la parte posterior del tren. Hay que ser rápido, ya que cualquier retraso que se produzca nada más obtener el control de Deke supone una muerte casi segura.

COMO GLAS

1. Llevamos a Glas al otro lado del abismo. Tendremos que trepar un poco. Al otro lado, liquidamos a los soldados.

2. Cogemos la Llave del Camión que suelta uno de ellos y la usamos en el camión.

Conclusión

Dentro del camión encontramos a Wee Ming, que exige a Glas y compañía que la lleven al local de Madam Chen. Tras recoger a Hana y Deke, el grupo al completo se dirige al encuentro de Madam Chen.

▶ Ésta es Madam Chen. Lleva un "hogar" para... ejem... "chicas descarriadas".

DISCO 3-LOCAL DE MADAM CHEN

El Disco 3 se inicia con todo el equipo reunido fuera del prostíbulo de Madam Chen. Deciden que alguien podría reconocer a Hana allí dentro, por lo que acuerdan que será Glas el encargado de acompañar a Wee Ming dentro del burdel, que usa un restaurante de tapadera. Cuando Wee Ming se reúne con Madam Chen, sus gorilas dejan inconsciente a Glas y le encierran en un armario.

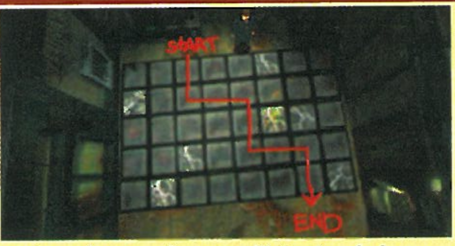
Rescate de Wee Ming

COMO GLAS

1. Cogemos el aceite de cocina de la estantería y rompemos el recipiente. Antes de que entre el guardia, vertemos el aceite en el punto cuadrado del suelo que no tiene rejilla circular. Ahora tenemos que atraer al guardia de modo que pise esa zona y resbale. Salimos de la habitación y seguimos por el pasillo para ver a unos guardaespaldas evacuar el restaurante y a Madam Chen llevarse a Wee Ming.

COMO DEKE

1. En el tejado, tendremos que caminar sobre los cristales. Consultad el diagrama para ver el único camino a seguir. Al llegar al otro lado, guardamos la partida y cruzamos la puerta.



▲ Antes de tratar de cruzar, fijaós cómo la luz pasa sobre los cristales y descubre las grietas. Cada pasada de la luz se realiza desde un ángulo diferente, lo que permite ver distintas grietas. Tomando nota de las posiciones de todos los cristales agrietados, obtendremos como el camino que aparece en esta imagen.

COMO GLAS

1. Usamos el botón R2 para colarnos sigilosamente en la cocina, pasar de largo a los cocineros, con cuidado de hacerlo cuando están vueltos de espaldas. En la parte trasera, buscamos la alarma de incendios y la activamos. Nos preparamos para luchar cuando se activen los aspersores.

2. Entramos en el comedor y nos libramos de los guardaespaldas. Vamos a la puerta principal y la abrimos para que entre Hana.

COMO HANA

1. Entramos en el almacén de la cocina y nos pon mos la ropa interior que cuelga de la pantalla. Siemp que no desenfundemos nuestras armas, podremo pasearnos tranquilamente sin que nos disparen, ya qu



▲ Fijáos en el póster de Cardinal Syn que cuelga en la sala d vídeo de la bailarina. Ha sido un acierto por parte de Kron dejar de hacer juegos de lucha y probar con un nuevo gé ro, ya que sus anteriores esfuerzos resultaron un poco trist

Hana parecerá otra más de las chicas que trabajan a Cruzamos la puerta exclusiva para las chicas. Subimos l escaleras y seguimos por el pasillo de la izquierda has la antepenúltima puerta de color rojo. Deke estará dentr

2. El guardia entrará y le dirá de nuevo a Hana que vu va al trabajo. Recuperamos el control de Deke.

COMO DEKE

1. Entramos en la sala que hay al otro lado de las escaleras y cogemos la moneda de la mesa. Ahora entramos en la habitación de la televisión. Allí dentro, usamos la moneda en la caja de marionetas. Introducimos la secuencia correcta de movimientos en la caja y se abrirá una puerta secreta.

El baile de marionetas

Para resolver este puzzle, tenemos que poner los movimientos de baile en el orden correcto. Para conseguir ese orden, entramos en la siguiente habitación y nos fijamos en el video de la bailarina. El principio de la repetición de la grabación es el punto en que la pantalla se pone borrosa. También os hemos indicado el orden correcto en la imagen.



▲ Este extraño puzzle es para dejar a más de uno bloqueado, hasta que se nos ocurre que no hay más que seguir los movimientos de la chica que aparece en el video de la habitación contigua.

2. Cruzamos la puerta secreta y se cerrará tras nosotros. En la siguiente sala, con varias puertas y un pasillo, entramos por la puerta marrón, a la derecha del pasillo. Dentro tenemos que encontrar la Llave del Ascensor y salir.

3. Recorremos el pasillo hasta el ascensor y usamos en él la llave que acabamos de conseguir. Salimos del ascensor y entramos en la habitación pequeña para coger la llave inglesa del suelo.

4. Nos dirigimos abajo y entramos en la habitación que hay al fondo. Una vez dentro, usamos la llave inglesa en la válvula para cortar el vapor y activar el agua de una fuente en algún otro lugar. Cogemos la Llave de la Habitación de la Madam.

5. Volvemos arriba y usamos la llave que acabamos de coger en las puertas dobles rosas que tienen una imagen de un árbol. Dentro, Madam Chen matará a Deke.

COMO GLAS

1. Tras acabar con todos los guardaespaldas, entramos en la zona de las chicas y, al subir las escaleras, vamos a la derecha. Al llegar al final, nos libramos del guardaespaldas para conseguir la Llave del Salón. Usamos esta llave en la puerta morada que hay volviendo por el pasillo.

2. Junto a la entrada de la habitación, localizamos la puerta que hay más a la derecha y entramos. Para liquidar al guardaespaldas que hay bajo la cama sin alcanzar a la chica por accidente, debemos disparar sólo cuando el tipo se asome por cualquiera de los lados, quedando al descubierto.

◄ Ya puestos a ser guardaespaldas, qué mejor sitio que el barrio chino, siempre y cuando no lleguen unos cuantos mercenarios dispuestos a amargarnos la vida (o a acabar con ella más bien).

COMO HANA

1. Entramos en el guardarropa y cogemos el jarrón blanco. Cruzamos la puerta roja que hay frente a las escaleras y eliminamos al guardia que hay dentro para conseguir otra Llave del Salón.

2. Usamos la Llave del Salón en la puerta morada, y después nos metemos por la puerta trasera de esa habitación para llegar a un largo pasillo con una fuente al fondo. Cogemos unas flores de la fuente y, en el camino de vuelta al salón, acabamos con los guardaespaldas para conseguir la Llave de la Oficina.

3. Usamos esta Llave en la puerta que hay a la derecha del pasillo. Dentro, cogemos el ascensor para subir a la habitación de Madam Chen. Frente a la habitación de la Madam, entramos por las puertas dobles y cogemos el jarrón negro. En la entrada de la habitación de Madam Chen, usamos los jarrones en los pedestales.



▲ Para resolver este puzzle ver los dibujos de los árboles que hay en la puerta. El de la izquierda está florecido, mientras la otra está marchita.

4. Para resolver este puzzle de los jarrones y abrir la puerta, tenemos que colocar el jarrón blanco en el pedestal de la izquierda y el negro en el de la derecha. Después metemos los lirios mustios en el jarrón negro de la derecha y los girasoles frescos en el jarrón blanco de la izquierda.

COMO HANA

1. Volvemos a las escaleras que bajan a la cocina y, tras la secuencia de vídeo, entramos en el almacén de la cocina. Una vez dentro, nos cambiamos y cogemos la Llave de la Cámara de la Carne.

2. A continuación entramos en el frigorífico de la carne de la cocina con la llave que acabamos de coger. Dentro nos encontraremos a Glas colgado. A la vuelta de la esquina, cruzamos la puerta verde tras la que se puede oír el ruido de una sierra en marcha. Allí estará Madam Chen con Wee Ming.

3. Para acabar con Madam Chen, primero tenemos que librarnos de las dos demonios y después coger la muñeca que una de ellas suelta. Entonces tenemos que usar esta muñeca delante de la Madam para volverla vulnerable por un momento. Usamos esta oportunidad para meterle algo de plomo en el cuerpo antes de que se vuelva otra vez invulnerable. Repetimos la operación hasta que la derrotemos y Wee Ming y Hana la seguirán hasta el Infierno.

Conclusión

Al final del tercer disco, todo se ha ido literalmente al Infierno. Deke ha muerto, Glas ha perdido un brazo y apenas logra mantenerse con vida, colgado de un gancho de carne, Wee Ming sin querer ha hecho que los demonios infesten a Madam Chen, a la que se da por muerta, y, para romper la maldición, Hana va a tener que ayudar a Wee Ming a llegar al mismo Infierno.

Armas de papel

En este extraño mundo, el papel tiene una especial relevancia. Quemar objetos de papel puede hacer que ocurran varias cosas distintas. Al matar a los enemigos, dejarán caer munición de papel y a veces incluso armas de papel. En ese estado de papel son inútiles pero, al prenderles fuego, se convierten en auténtica munición y auténticas armas. Se debe prender fuego a los objetos de papel en cualquier sitio en que veamos humo amarillo alrededor de una antorcha o usar la gran hoguera.



▲ Después de recoger unas cuantas armas de papel y munición de papel, tenemos que encontrar una antorcha que despida humo amarillo para prender fuego a esos y convertirlos en armas reales que podamos usar.

Rescate de Wee Ming

COMO HANA

1. Después de que Wee Ming caiga al agua, usamos las piedras que desaparecen (teniendo mucho cuidado y avanzando poco a poco) para llegar hasta la otra orilla. Seguimos el camino que encontraremos allí.

2. En las tres chozas, tomamos el camino de la derecha, pasando delante de unas dobles puertas cerradas que tienen tres antorchas encendidas talladas. Nos encontraremos con otra bifurcación del camino. Siguiendo por la izquierda, veremos a una chica en una extraña sala de juego, y entonces seguimos por la derecha.

3. En la curva, liquidamos al enemigo y cogemos la puerta de papel que deja tras de sí. Al final del camino veremos una puerta cerrada. Volvemos al fuego provocado por el relámpago pasadas las cabañas y en él quemamos la puerta de papel. Con esto haremos que la puerta que antes estaba bloqueada se queme. Nos dirigimos allí y nos encontraremos con una cautiva Madam Chen. Cogemos la muñeca que nos entrega y se la damos a la chica de la sala de juego.

4. Tras una conversación con la joven Mei Yun (Hana), resolvemos el puzzle que hay a su derecha para poder conseguir el Pergamino de Piedra.

▲ Todavía no sabemos por qué, pero tenemos que llevar a Wee Ming al Infierno

◄ Aquí tenemos a hana y sus .38s. también tiene un par de pistolas de 9mm., una escopeta y unos cuantos rifles de asalto. Una chica preparada para todo.

DISCO 4-EL INFIERNO Y LAS CATACUMBAS

El Infierno es un lugar bastante tétrico. Tras descender por el agujero creado por Madam Chen, Hana y Wee Ming se encontrarán en lo que parece ser el Infierno. No pasará mucho antes de que las cosas se pongan aún peor, pues Wee Ming cae al agua y es arrastrada por algo. Ahora Hana se encuentra completamente sola en un tenebroso mundo que no parece tener sentido alguno.

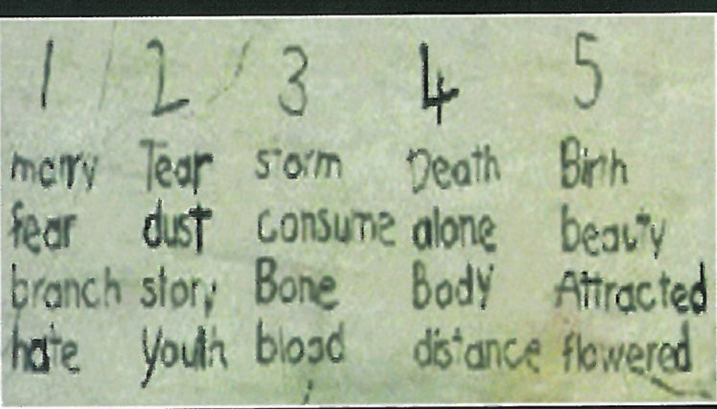
En busca de la combinación correcta

Para resolver este puzzle tenemos que fijarnos en el dial de la caja fuerte de juguete y veremos que tiene cinco marcas bien diferenciadas en la superficie, cada una de las cuales representa un número de la pared de la izquierda. Los números exteriores que hay alrededor (5, 18, 35, 88, 00) representan las distintas edades de Hana (Mei Yun), desde su nacimiento, 00, hasta su vejez, 88. Las palabras que figuran bajo los números son la clave para deducir las combinaciones correctas del acertijo que la joven Mei Yun ofrece. De ese modo, cuando dice: "As a child, we flowered like a branch under the rain" (De niñas, florecimos como ramas bajo la lluvia), revisamos la clave y vemos que sólo dos de las palabras están representadas, 'flowered' que aparece bajo el número 5 y 'branch' que figura bajo el número 1. El orden con que las palabras aparecen en la frase determina el orden con que se introducen los números en la caja fuerte. Al introducir la combinación en la caja, hemos de decidir qué número exterior hay que alinear con las marcas del interior del dial. Esto en realidad viene determinado por la edad actual de Mei Yun.

Para empezar a resolver el puzzle, tenemos que introducir primero 5, y luego 1, situándolos bajo el número 5, que representa a la joven Mei Yun. De repente aparece una Mei Yun prostituta de 18 años y dice: "In youth, our beauty attracted the desire of many men" (De jóvenes, nuestra belleza atrajo el deseo de muchos hombres). Usamos la clave para resolverlo, y vemos que la combinación a introducir es 2, cinco, cinco, situándolos bajo el número 18 de la parte exterior. Aparece entonces una Mei Yun de mediana edad y dice: "In adulthood, we marry and give birth to many children" (De adultas, nos casamos y damos a luz muchos hijos). Introducimos los números 1 y después 5, bajo el número 35 del círculo exterior. Por último, aparece una Mei Yung de 88 años y dice: "In death, our withered body crumbles into bone and dust" (En la muerte, nuestro marchito cuerpo se deshace en hueso y polvo). Una vez más, usamos la clave y la frase para determinar la combinación, e introducimos 4, 4, 3 y 2 en la posición del 88 del círculo exterior. La anciana Mei Yun se marchitará y morirá dejando un esqueleto que cae al suelo, partiéndose el cráneo para desvelar el Pergamino de Piedra.



▲ Los números del círculo exterior representan las distintas edades de Mei Yun.

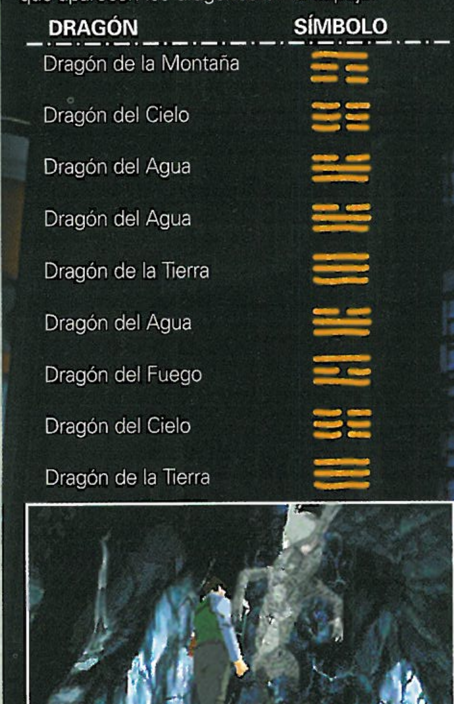


1	2	3	4	5
marry	Tear	storm	Death	Birth
fear	dust	consume	alone	beauty
branch	story	Bone	Body	Attracted
hate	Youth	blood	distance	flowered

▲ Usamos lo que hay escrito en la pared para descodificar las frases que Mei Yun dice.

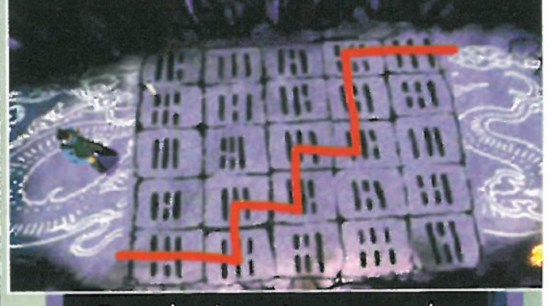
Los dragones indican el camino

En el espejo, veremos varias imágenes de los elementos que los dragones representan. Veréis que aparecen en un orden determinado. Al seguir por el camino nos encontraremos con una zona de suelo quebradizo y cubierto de símbolos. Cada símbolo representa a un dragón. Si os fijáis, veréis que en el pedestal sobre el que se alza cada dragón aparece uno de los símbolos del suelo. El orden en que aparecen las imágenes sirve para indicar qué losas hay que pisar para llegar al otro lado. A continuación tenéis el orden en que aparecen los dragones en el espejo:



DRAGÓN	SÍMBOLO
Dragón de la Montaña	
Dragón del Cielo	
Dragón del Agua	
Dragón del Agua	
Dragón de la Tierra	
Dragón del Agua	
Dragón del Fuego	
Dragón del Cielo	
Dragón de la Tierra	

▲ Cada dragón tiene su propio símbolo que lo representa.



▲ Este es el camino que tenemos que seguir para cruzar hasta el otro lado.

5. Cogemos el Pergamino de Piedra y se lo entregamos a la Madam Chen encadenada. Por nuestros esfuerzos, nos entregará una rama.

6. Cogemos la rama, le prendemos fuego y la aprovechamos para encender las tres antorchas apagadas que están repartidas por el nivel.

7. Al encender las tres antorchas, las puertas dobles de piedra con las antorchas grabadas se quemarán y abrirán. Entramos y obtenemos la mitad del Árbol de Piedra y una Llave de la Puerta de Papel del espíritu que hay dentro.

La lucha con el Deke no muerto

El ataque de Deke consiste prácticamente en barrer las piedras sobre las que nos encontramos siguiendo una pauta específica, para volver a alzarse de la porquería poco después, dejando en ese momento que le disparemos. Mientras vamos reduciendo poco a poco su salud con nuestra arma más potente, aparecerán nuevas piedras y Deke hará un nuevo barrido siguiendo una nueva pauta. Seguirá realizando esta pauta hasta que sea destruido. Cuando haya acabado con Deke, Glas cogerá un ojo de piedra del suelo donde Deke se desintegró y encontrará en fondo del pozo.



▲ Cuando nos enfrentemos a Deke, tendremos que tener mucho cuidado para permanecer siempre en las piedras secas y prestar mucha atención a las pautas que sigue en sus barridos.

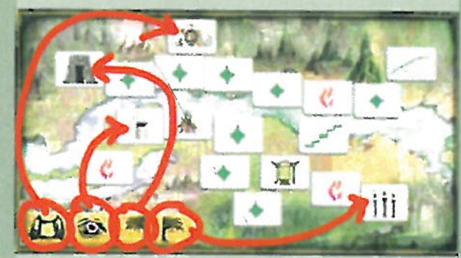
8. Quemamos la llave de papel en la hoguera para que aparezca una auténtica Llave de la Puerta en el altar que hay dentro de la choza que hay más a la izquierda. A continuación usamos esa llave en las puertas dobles de estilo chino que hay al pasar la habitación de la niña.

COMO GLAS

1. En la bifurcación de la estatua del dragón, tiramos por la izquierda. Atravesamos varias puertas y, al final, encontraremos la Llave Lunar. Volvemos por donde hemos venido, seguimos más allá de la estatua de dragón y usamos la llave que acabamos de encontrar en la puerta cerrada que hay al final.

2. Seguimos al fantasma de Deke más allá del Dragón de Fuego. Descendemos por las enredaderas y pasamos junto al Dragón de la Tierra y el Dragón del Cielo y cogemos la Llave Solar.

3. Retrocedemos para usar esta llave en la puerta que hay a la izquierda de la puerta lunar. En su interior, encontraremos el Dragón de la Montaña. Volvemos al camino, más allá de donde encontramos los Dragones de la Tierra y el Fuego, siguiendo el fantasma de Deke. Trepamos por las enredaderas



▲ Sólo tenemos que coger un objeto de piedra de la esquina inferior izquierda y colocarlo sobre el lugar del mapa en que lo encontramos.

DISCO 2-LA SALA DEL PUZZLE DE LA RUEDA DE ORACIONES

1. Tras quemarse el mapa, nos encontraremos en una gran sala llena de ruedas de oraciones. Toda la sala es un enorme puzzle. Nos acercamos a la chimenea y arrojamos dentro la muñeca de papel que teníamos. Tras destruir a todos los espíritus que nos atacan, nos ponemos a resolver el puzzle.

La Sala del puzzle de oraciones

En el espejo, veremos varias imágenes de los elementos que los dragones representan. Veréis que aparecen en un orden determinado. Al seguir por el camino nos encontraremos con una zona de suelo quebradizo y cubierto de símbolos. Cada símbolo representa a un dragón. Si os fijáis, veréis que en el pedestal sobre el que se alza cada dragón aparece uno de los símbolos del suelo. El orden en que aparecen las imágenes sirve para indicar qué losas hay que pisar para llegar al otro lado. A continuación tenéis el orden en que aparecen los dragones en el espejo:



▲ El Ojo de Piedra se coloca en una rueda que está a la derecha del sitio donde dejamos el Sauce.

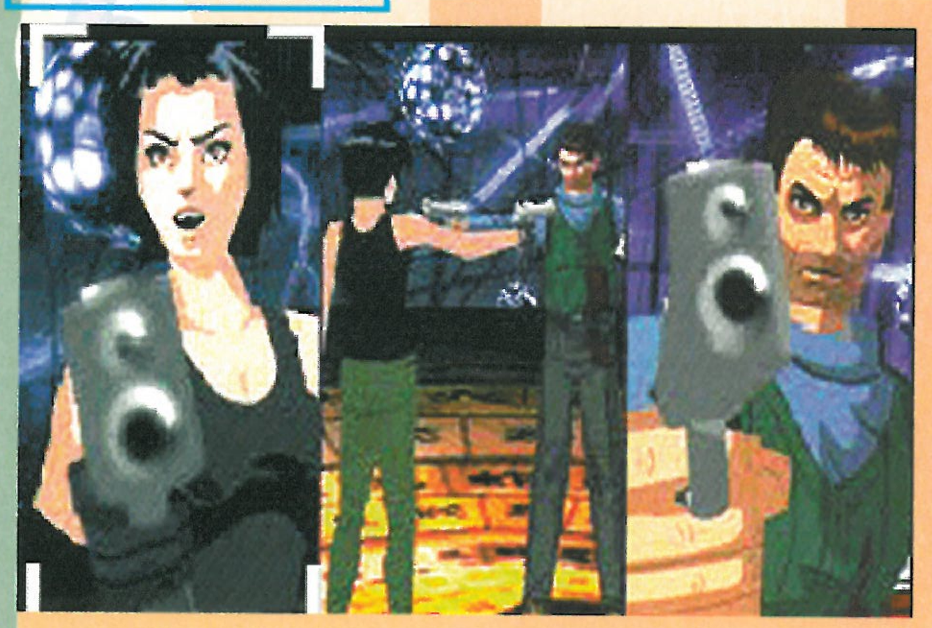
▲ Colocamos el Sauce de Piedra en el suelo, sobre un recuadro del fondo de la sala.



▲ El Pergamino de Piedra se pone también en el suelo, al fondo de la sala, al otro lado de donde pusimos los otros dos.

2. El centro de la sala se alzará, Jin aparecerá y nos mostrará su verdadera identidad: es Jin Lau Long (el Amo y Señor del Infierno). Entonces nos contará todo lo que hay que saber sobre lo que está pasando, incluyendo el papel jugado por Wee Ming y Hana. Lam, el padre de Wee Ming, aparece, pero aparentemente le ha fallado a Jin Lau Long, por lo que es transformado en una horrible bestia. Glas cogerá un arma y tratará de disparar a Wee Ming. Hana se interpondrá y el resultado será un enfrentamiento. Ahora podremos elegir lo que podemos hacer

LOS CINCO FINALES



▲ La elección que hagamos determinará el final que obtendremos.

Según el personaje que escojamos podemos llegar a uno de cuatro finales posibles diferentes. Hay un quinto final, en el que habrá disponible una opción intermedia en la que Hana y Glas cooperarán para llevar a Wee Ming al Infierno, pero sólo si hemos jugado en el nivel de dificultad más alto. Estas son las distintas posibilidades.

Final Hana gana

Escogemos a Hana y ésta disparará a Glas. Entonces tendremos que distraer a Jin Lau Long para que Wee Ming pueda ponerse sobre la versión de papel de sí misma que hay en el suelo. Tratando de ayudar al diablo, el mutado Lam atacará. Para derrotarle, disparamos a los demonios que aparezcan mientras esquivamos

del fondo de la sala. Seguimos por el corredor hasta el Dragón de Agua.

4. Bajamos por las enredaderas de la pequeña grieta. En la siguiente zona, inspeccionamos el espejo para ver la ruta que tendremos que seguir por el suelo de piedra quebradizo.

5. Una vez al otro lado, cogemos la Espada de Piedra y volvemos por donde hemos venido.

6. Al otro lado de la Puerta Lunar, nos encontraremos con el fantasma de Deke. Usamos la Espada en la estatua de dragón frente a la que se encontraba Deke y saltará en pedazos, dejando al descubierto otro pasadizo. Al final se encuentra Deke, que nos atacará.

COMO HANA

1. Nos dirigimos al trono que hay al final del corredor. Dentro encontraremos otro espíritu, hermano del anterior. Nos entregará la otra mitad del Árbol de Piedra que nos permitirá completar un Sauce de Piedra. Cuando desaparezca, en su lugar quedará una manivela. La cogemos y nos marchamos.

2. Nos dirigimos al pozo y usamos la manivela para alzar el cubo y coger el Ojo de Piedra que Glas dejó allí. Seguimos recorriendo el camino y se pondrá en marcha una secuencia automática.

COMO GLAS

1. Tras una largo y sorprendente vídeo, volvemos a controlar a Glas, que está rodeado de espíritus. Al final nos veremos superados y Lam aparecerá con el brazo de Glas.

COMO HANA

1. Seguimos a los dos espíritus por los árboles hasta llegar al final del camino. Allí nos encontraremos con un mapa del nivel con cuatro símbolos en la parte inferior que representan el Pergamino de Piedra, el Ojo de Piedra y ambas mitades del Sauce de Piedra. Los símbolos del mapa representan los distintos lugares importantes del nivel, como el pozo, las tres antorchas, el sitio donde conseguimos la rama, etc... Para resolver el puzzle, tenemos que seleccionar uno de los cuatro objetos de piedra y a continuación seleccionar el lugar en que lo encontramos. Así que colocamos el Pergamino de Piedra en la parte superior del mapa, en la sala de la niña. Para el Ojo, seleccionaríamos el pozo. Para la mitad izquierda del árbol, escogemos la puerta de la parte superior izquierda. Por último, para la mitad derecha del sauce elegimos las tres antorchas, abajo a la derecha. El mapa se quemará y tendremos que cambiar al disco 2.

los ataques por tierra de Lam. Al matar a los demonios, caerá dinero de papel. Usamos este dinero en una de las dos antorchas para hacer daño a Lam. Repetimos el proceso una y otra vez hasta destruir al jefe. Entonces veremos a Wee Ming romper la profecía y el juego terminará.

Final Hana pierde

Si morimos mientras nos enfrentamos al jefe final, llegaremos al final de derrota de Hana.

Final Glas Gana

Si escogemos a Glas, éste disparará a Hana y volverá su arma contra Wee Ming. Wee Ming se transformará entonces en una horrible bestia y lanzará hordas de grandes demonios verdes. Tenemos que ir matándolos según aparezcan y concentrar unos cuantos disparos en la propia Wee Ming antes de que lance más. Nos llevará unos cuantos minutos, pero tras repetir la operación unas cuantas veces, Wee Ming dejará de luchar y recuperará su antiguo aspecto y después se convertirá en una muñeca de papel. Glas coge la muñeca, la quema y acaba con todo, incluyendo el burdel de Madam Chen. Mientras se aleja, se pregunta por el poder contenido en la muñeca de papel de su mano.

Final Glas pierde

Si morimos durante nuestro enfrentamiento al jefe final, veremos el final de derrota de Glas.

Todo el mundo gana

El mejor final del juego sólo se puede obtener si nos hemos pasado el juego en el nivel de dificultad más alto. Escogemos la opción intermedia y Hana y Glas decidirán trabajar juntos. Mientras Glas lleva a Wee Ming hasta la versión en papel de sí misma que hay en el suelo para que se pueda poner sobre ella y transportarse al Infierno, rompiendo la profecía, Hana tendrá que enfrentarse sola al mutado Lam. Para derrotarle, disparamos a los demonios que aparecen mientras esquivamos los ataques por tierra de Lam. Al matar a los demonios, caerá dinero de papel. Usamos este dinero en una de las dos antorchas para hacer daño a Lam. Repetimos el proceso una y otra vez hasta destruir al jefe. Después, antes de que Wee Ming se transporte al infierno, promete enmendar las cosas con Hana. El Rey del Infierno tratará de detenerla, pero Glas le dispara, haciendo que, con el retroceso, vuelva al foso que tiene detrás. Cuando Han y Glas surjan de entre los restos del prostíbulo de Madam Chen, encontrarán a Deke, vivo y en buenas condiciones y Glas volverá a tener los dos brazos. ¡Bien por todos!



Sabemos que te quieren.

me quieren

me quieren

me quieren

Antón Azcárate,
Director General de CCC

"Te quieren porque nos preguntan por ti. Recibimos más de 10 llamadas cada día de empresas que solicitan diplomados CCC en distintas especialidades. Nuestra bolsa de trabajo aumenta cada semana y son muchos los alumnos que consiguen un nuevo puesto de trabajo dentro de su provincia. Y es que la Enseñanza a Distancia está considerada como la forma de aprender del nuevo milenio. En esta especialidad educativa, CCC se ha convertido en una referencia. Son ya más de 60 años en los que CCC ha formado más de 1 millón de profesionales en 42 países. Personas con iniciativa que son las que cada día, están mas solicitadas por las empresas."

E L I G E   D Ó N D E   E S T Á   T U   F U T U R O

Inmobiliaria
Homologado por AEGAI.
- Gestor Inmobiliario.
- Gestor de Fincas.
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias.
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias.

Decoración y Manualidades
- Monitor/a Manualidades.
- Manualidades: especialista en madera.
- Escaparatismo.
- Decoración Profesional.

Infórmate sin compromiso.
902 20 21 22
www.centroccc.com





Fotografía, Ilustración y Redacción
- Fotografía • Escritor • Dibujo • Aerografía
- Dibujante de Moda • Dibujante Ilustrador

Deporte y Salud
- Monitor de Aeróbic. Para el título de la Federación.
- Preparador Físico y Deportivo.
- Monitor de Gimnasio.
- Quiromasajista. Carnet Profesional MDF.
- Masaje Shiatsu.
- Técnico Quiropráctico

Música
- Guitarra • Teclado • Solfeo • Acordeón.

Cultura
Preparación para superar las pruebas oficiales.
- Graduado Escolar.
- Acc. a la Univ., mayores de 25 años.
- Acc. a Ciclos Formativos Form. Prof. Grado Medio

Idiomas
- Inglés • Francés • Alemán • Ruso.

Belleza y Moda
- Peluquería • Esteticista.
- Modista • Diseño de moda.

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional. Preparación para el Título Oficial.
- Jefe de Comedor.
- Camarero - Barman.

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
- Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales.
- Técnico en Calidad.
- Técnico en Medio Ambiente.

Especialidades Sanitarias
Preparatorios para el Título Oficial.
- Auxiliar de Enfermería.
- Auxiliar de Jardín de Infancia.

Otros planes especializados.
- Auxiliar de Puericultura.
- Auxiliar de Geriatría.
- Auxiliar de Rehabilitación.
- Técnico en Animación Geriátrica.

Cuidado de los Animales
- Auxiliar de Clínica Veterinaria.
- Peluquería y Estética Canina.
- Auxiliar Clínico Ecuestre.
- Adiestramiento Canino.
- Psicología Canina y Felina.

Gestión y Administración de Empresa
- Asesor Fiscal.
- Contabilidad.
- Asesoría Laboral.
- Técnico en Recursos Humanos.
- Administración de Empresas.
- Dirección Financiera.
- Auxiliar Administrativo. Prep. Tít. Oficial.
- Secretariado Informático.
- Secretariado de Idiomas.
- Técnico en Implantación del Euro.
- Dominio y Práctica del PC(Windows 95 ó 98).

Oposiciones
- Agente de Justicia •Profesor de Autoescuela.
- Auxiliar de Justicia •Oficial de Justicia

Marketing y Ventas
- Técnicas de Venta.
- Marketing y Dirección Comercial.
- Gestión Grandes Superficies.
- Azafata en Relaciones Turístico-Comerciales.

Técnica y Mecánica
- Carné de instalador Electricista. Prep. Tít. Ofic.
- Fontanería
- Mecánica. Preparación para el Título Oficial.
- Técnico de Mantenimiento.

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica. Prep. Título Oficial.
- Radiocomunicaciones.
- Técnico en TV.

Otras profesiones
- Bibliotecario y Documentalista.
- Investigación Privada.

Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
- Electrónica • Hidráulica y Neumática
- Electricidad Industrial • Autómatas Programables
- Electrónica de Potencia
- Máquinas y Automatismos Eléctricos.

Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
- Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF

X Sí, quiero recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso/s: ____________

Nombre y apellidos ____________ D. N. I. ____________

Domicilio ____________ Bloque ____ N.º ____ Piso ____ Prta. ____ Provincia ____________

Población ____________ Cód. Postal ____________ Teléfono ____________ Fecha de nacimiento / /

a información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).
CC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).
entro asociado a ANCED (Asociación Nacional de Centros de Educación a Distancia). Organización colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

AS I

Por favor, envía este cupón a: CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID. ESPAÑA



TRUCOS

Truco Syphon Filter 2

Todos Los Trucos Interesantes

Esta segunda parte de Syphon Filter mejora prácticamente todos los aspectos que hacían que el original ya fuera bueno, gracias especialmente a los nuevos combates para dos jugadores. Hay un montón de secretos para el modo dos jugadores para descubrir y hemos conseguido descubrirlos todos (o al menos eso creemos) y os los explicamos en detalle. También tenemos un código de Selección de Nivel, que siempre resulta muy útil y un truco especialmente dedicado a los que buscan un auténtico desafío, ya que sirve para hacer que el juego sea aún más difícil de lo que ya es, que no es poco. ¡Que los disfrutéis!

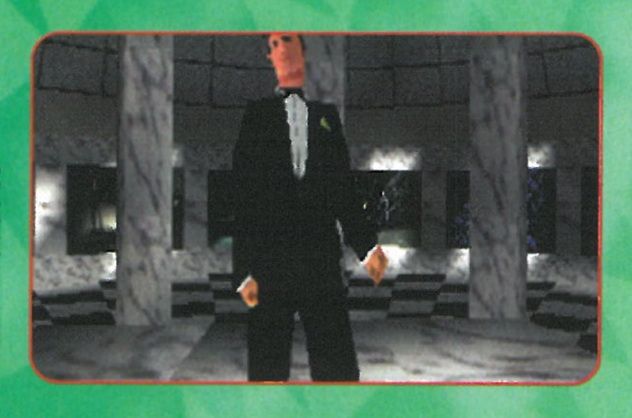
MODO DIFÍCIL Y VÍDEOS EXTRA

"¿Por qué?" Os estaréis preguntando más de uno. Pues veréis, si queréis llegar a ver todos los vídeos ocultos que hay en el juego, no va a haber más remedio que terminárselo en una opción oculta con un nivel de dificultad más alto que el normal. Para poder jugar en este modo difícil, tenemos que ir a la pantalla del título, resaltar y seleccionar "Nuevo Juego", después resaltar "Un Jugador" y pulsar Arriba + SELECT + L1 + R2 + Cuadrado + Círculo + X. Mientras estemos jugando, tendremos que abrir el acceso a la opción Sala de Cine. Ponemos la pausa y resaltamos la opción de Informe de la misión y a continuación pulsamos Derecha + L1 + R2 + Círculo + X. Se escuchará un sonido cuando se introduzca correctamente y en la parte inferior de la pantalla de Opciones encontraremos una nueva opción de Trucos. Seleccionamos dicha opción para ver el modo película y ver vídeos de cualquiera de los discos. El modo película es más bien una especie de galería de arte por la que Gabe se puede pasear. No tenemos más que acercarnos a cualquiera de las escenas que cuelgan de las paredes y pulsar Triángulo para ver el correspondiente vídeo. Dos de las imágenes tendrán unos signos de interrogación y son vídeos extras a los que habrá que acceder en el Modo Difícil. Aparecerán en el siguiente orden:

Vídeo Extra	Requisito
Vídeo Extra 1	Jugar hasta el nivel 6, Tren de United Pacific
Vídeo Extra 2	Jugar hasta el nivel 2, Distrito Industrial
Vídeo Extra 3	Jugar hasta el nivel 7, Bio-Laboratorio de la Agencia
Vídeo Extra 4	Terminar el juego en Modo Difícil



◄Introducimos el código para jugar en el Modo Difícil después de empezar una nueva partida en la pantalla en la que escogemos entre partidas para uno o dos jugadores.



►El modo vídeo es como una galería de arte, con invitados vestidos trajeados incluidos.



Ponemos la pausa e introducimos otro código para que aparezca la opción que nos permitirá ver los vídeos.

SELECCIÓN DE NIVEL

¿Alguien se ha quedado atascado sin remedio en algún nivel? ¿Os gustaría poder saltároslo para ver qué hay a continuación? Pues ahora podréis gracias a este sencillo código de selección de nivel. Mientras estéis jugando, poned la pausa, resaltad la opción del mapa y pulsad Derecha + L2 + R2 + Círculo + Cuadrado + X. Soltad los botones, id al Menú de Opciones y elegid la nueva opción de trucos que estará ahora disponible. Escoged la opción que os permite dar el nivel por terminado y pasaréis al siguiente. Repetid la operación tantas veces como haga falta y podréis llegar fácilmente al final del juego.



▲ Mientras estéis en el menú de pausa, resaltad la opción del mapa e introducid el código.



▲ Tras introducir el código, id al Menú de Opciones de la pantalla de pausa y encontraréis la nueva opción que os permitirá hacer trampas.

MODO SUPER-AGENTE

Para activar el truco que nos permite liquidar a cualquier enemigo de un solo disparo lo primero que tenemos que hacer es poner el juego en pausa. Entonces, en la pantalla de pausa, resaltamos la opción de armamento y presionamos SELECT + L2 + Círculo + Cuadrado + X. Sabremos que lo hemos hecho correctamente si se escucha un sonido. Cuando accedamos a la pantalla de opciones, seleccionamos la nueva opción de trucos.

PERSONAJES Y ESCENARIOS OCULTOS PARA DOS JUGADORES

La única manera (por el momento) para acceder a los 10 escenarios ocultos para dos jugadores y los 18 personajes secretos consiste en encontrar varios objetos ocultos repartidos por los múltiples niveles del juego. Alguno de esos objetos, como los binoculares, aparecerán en nuestro inventario, mientras otros, como la revista erótica o la ropa sucia, no lo harán. A continuación tenéis una lista en la que os indicamos cómo encontrar cada uno de esos objetos ocultos y el secreto al que nos dan acceso.

▶ Tras activar el nuevo modo Super-Agente, podremos ahorrarnos una barbaridad en munición.



MISIÓN	SECRETO	SECRETO DESCUBIERTO
1 ▶ Montañas Rocosas de Colorado	Encontrar la caja de H11 en la caverna cercana al barranco de la catarata.	Escenario de las Rocosas de Colorado.
3 ▶ Interestatal 70 de Colorado	Conseguir los binoculares en la caja del cuarto trasero del primer túnel.	Escenario de las Cuevas.
8 ▶ Lugar del Accidente del C-130	Matar a Archer de un disparo mientras va en el helicóptero (buena suerte)	Escenario de la Jungla (Si completamos esta misión en menos de 3 minutos conseguiremos además a los personajes de Syphon Filter 1 para el modo 2 jugadores)
9 ▶ Expo Centro Pharcom	Encontrar la revista erótica en la taquilla.	Escenario Laboratorio de Incubación Pharcom.
11 ▶ Club 32 de Moscú	Matar a los tres guardaespaldas de la pista de baile antes de que lancen granadas.	Escenario Sótano de Discoteca.
12 ▶ Calles de Moscú	Conseguir la PK-102 de uno de los coches blancos que trata de atropellarnos.	Escenario Bunker de Rhoemer.
13 ▶ Parque Volkov	Llegar al primer coche antes de que el agente lo vuele para encontrar dentro un Biz-2.	Escenario Surrealista.
15 ▶ Prisión Aljir	Pasar todo el nivel con la ballesta.	Escenario Prisión Aljir
18 ▶ Bio-Laboratorio (Fuga)	Entrar en el quirófano.	Escenario Laboratorio Informático de la Agencia (Llegamos al quirófano por medio del último conducto de ventilación del que salimos en la misión anterior, no el segundo que conduce al pasillo)
19 ▶ Barrios Bajos de Nueva York	Conseguir la ropa sucia en la lavadora del edificio en llamas.	Escenario Parque de la Ciudad.
20 ▶ Barrios Bajos	Al final de las escaleras del garaje hay una caja con una M-79	Personajes de Syphon Filter 2 para modo 2 Jugadores.

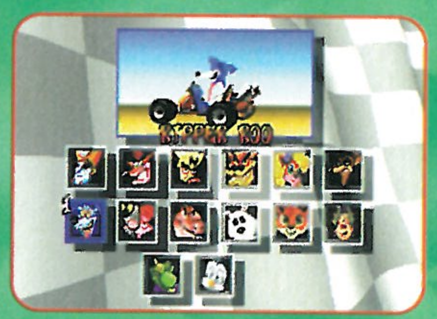
Crash Tean Racing

PERSONAJES OCULTOS Y OTROS CÓDIGOS

¿Algún problema para vencer en esas últimas carreras? Bueno, no podemos conducir por vosotros, pero sí que tenemos algunos códigos que os permitirán acceder a algunos personajes ocultos que en condiciones normales sólo podríamos conseguir a base de ganar varias copas. Pero los siguientes códigos son mucho mejores. Para jugar con los personajes extra y activar algunos trucos en las modalidades de Arcade, Versus, Batalla y Contrarreloj, hay que introducir los siguientes códigos en el Menú Principal a la vez que se mantienen pulsados los botones L1 y R1. Un sonido servirá para confirmar que el código se ha introducido correctamente y podréis seleccionar a los personajes en cualquiera de las modalidades que os hemos indicado. Además, incluimos un código mediante el que podréis acceder directamente al circuito turbo y a las tres arenas de combate de bonificación.



▲ En el Menú Principal, y a la vez que mantenemos pulsados L1 y R1, hay que introducir los códigos para poder acceder a los personajes ocultos y demás trucos que aparecen en la lista.



◄ Una vez introducidos los códigos de los personajes extra, podremos ir a la pantalla de selección de personaje en las modalidades Arcade, Versus, Batalla y Contrarreloj para elegir al que nos apetezca, sin tener que terminarnos antes el juego.

PERSONAJES	CÓDIGO
Penta Penguin	Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo, Izquierda, Triángulo, Arriba
Ripper Roo	Derecha, Círculo, Círculo, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha
N. Tropy	Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha
Papu Papu	Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Abajo
Komodo Joe	Abajo, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo
Pinstripe	Izquierda, Derecha, Triángulo Abajo, Derecha, Abajo

OTROS EFECTOS	CÓDIGO
Super Turbo	Triángulo, Derecha, Derecha, Círculo, Izquierda
Ver Contador de Turbo	Triángulo, Abajo, Abajo, Círculo, Arriba
Invisibilidad	Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, Arriba
Bombas Ilimitadas	Triángulo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Triángulo, Izquierda
Fruta Wumpa Ilimitada	Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo
Máscaras Ilimitadas	Izquierda, Triángulo, Derecha, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo, Abajo
Álbum de Recortes	Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Derecha
Circuitos Extra	Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo, Abajo



▲ El código del álbum de recortes nos permite acceder a una serie de imágenes de arte del juego y otros materiales de toda la historia de los juegos de Crash hechos por Naughty Dog, incluyendo esta ilustración hecha por Bob Rafei, de Naughty Dog, exclusivamente para la portada de Junio del 98 de la edición americana de PSM.



Fórmula 1 '99

Circuito Oculto de las Noches de Mónaco

Si buscáis un reto extra, tenéis que probar el circuito de Mónaco por la noche. Para conseguir acceder al circuito de las Noches de Mónaco, antes tenemos que conseguir una de las mejores puntuaciones corriendo en una carrera individual en cualquiera de los circuitos en el modo Gran Prix. Una vez conseguida esa mejor puntuación, sólo tenéis que introducir la palabra NIGHTS en lugar de vuestro nombre y podréis correr a vuestras anchas por el circuito de Mónaco en la modalidad de Carrera Rápida.

Si tenéis algún problema para conseguir una de las mejores puntuaciones, probad a cambiar la IA a nivel fácil y poned la ayuda de dirección y frenado al máximo, y haced que la carrera tenga el menor número de vueltas posible, que es cinco. Una vez hayáis hecho accesible el circuito, podréis guardarlo en una tarjeta de memoria.



Quizá uno de los principales motivos por el que las competiciones de Fórmula Uno no tienen lugar durante la noche sea porque los coches no llevan faros.

24 Horas de Le Mans

Todos los Coches, Circuitos y Algunos Coches de Bonificación Super-Secretos

Si queréis usar más coches y tener acceso a todos los circuitos del juego, entrad en el menú de opciones y elegid la opción para introducir nombre. Entonces, escribid la palabra TATOO y, a continuación, empezad una Carrera Rápida. Veréis que podéis elegir cualquiera de los circuitos del juego, tanto en sus versiones normales como en las alternativas.

Para usar los coches secretos de bonificación, dirigíos al menú de opciones, en el que tendréis que volver a escoger la opción para introducir nombre. Escribid una de las palabras siguientes en lugar del nombre. La pantalla se agitará cuando se haya introducido correctamente cualquiera de ellos. La carrera empezará inmediatamente y, si la ganáis, podréis conducir el coche por otros circuitos.

COCHE	CÓDIGO
Prototipo Audi 1999	MAYOU
Toyota 1999	PINOU
BMW 1999	POHLIN



Todos los códigos del juego se introducen en la pantalla que sirve para escribir nuestro nombre a la que se llega desde el menú de opciones o cuando arrancamos el juego por primera vez.



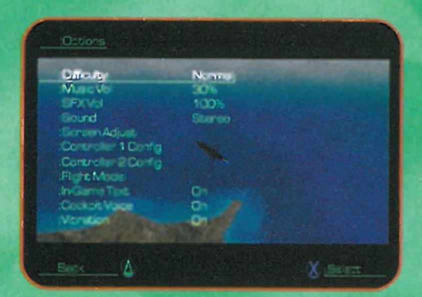
El prototipo de Audi es un pedazo de máquina impresionante que sólo podréis usar en otros circuitos si lográis ganar la carrera que empieza automáticamente al introducir su código correspondiente.

Eagle One

Volando como un Águila

Para salvar al mundo del Ejército del Nuevo Milenio ya sólo necesitamos el par de ases en la manga que nos dan estos trucos. Son oficiales de Infogrames, así que podría decirse que son bastante fiables. Nos permitirán acceder a todos los niveles del juego, conseguir armamento ilimitado e incluso un modo de invulnerabilidad total. Todos los trucos se introducen en el Menú de Opciones al que se llega desde el Menú Principal antes de empezar una partida. Cada vez que se meta correctamente uno de los códigos un efecto de sonido acompañará a la activación del mismo.

CÓDIGO	EFECTO
R1 L1 R2 L2 START	Todos los Niveles
R1 L1 R2 L2 R1	Armas Ilimitadas
R1 L1 R2 L2 L1	Invulnerabilidad Total



Los códigos se introducen en la pantalla de opciones a la que se accede desde el Menú Principal. ¿Podréis seguir unas instrucciones tan complicadas o necesitáis explicaciones más detalladas?



Una vez introducido el código de acceso a todos los niveles, no tenemos más que empezar una nueva partida para un jugador y saltar tranquilamente de islas en isla, escogiendo cualquiera de las misiones del juego, incluyendo el último nivel.

Army Men Attack

Códigos Para dos Jugadores y Vídeo Especial

Este es uno de esos juegos de los que pueden encontrarse códigos hasta en la sopa. Al fin y al cabo, tiene incluso una opción específica del menú para introducirlos, pensando especialmente en el acceso a cada uno de los niveles sin tener que usar la tarjeta de memoria, detalle que se agradece. De paso aprovechamos esa opción para meter otros códigos con diferentes efectos.

VÍDEO FINAL EXTRA

En la pantalla de contraseñas introducimos la secuencia Cuadrado, Abajo, X, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba. Todavía tendremos que pasarnos el último nivel para poder ver el vídeo, pero al menos la contraseña también nos permite elegir el nivel en que queremos jugar.

Contraseñas de Niveles para Dos Jugadores y Todos los Helicópteros para Dos Jugadores

Todos los códigos siguientes se introducen en la pantalla de contraseñas a la que se accede desde el Menú Principal y nos darán acceso a todos los niveles del juego para dos jugadores y todos los helicópteros que podéis usar con un amigo.

Nivel	Contraseña
2	Derecha, Arriba, Cuadrado, X, Arriba, Círculo, Arriba, Derecha
3	Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba
4	Cuadrado, X, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado
5	X, Arriba, Círculo, Abajo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Derecha
6	Círculo, Círculo, Cuadrado, Abajo, Abajo, Cuadrado, X, X
7	Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda
8	Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Derecha, Triángulo, Arriba, Arriba
9	Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda
10	Círculo, Arriba, Izquierda, Cuadrado, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo
11	Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo
12	Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo, Círculo, Arriba, Cuadrado
13	X, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X
14	Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo
15	Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, X, X, Círculo, Círculo
16	Triángulo, Abajo, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Arriba, Cuadrado, Arriba



Como todos los códigos para este juego, los que aparecen aquí se introducen en la pantalla de contraseñas a la que se accede directamente desde el Menú Principal. Cada vez que se introduzca correctamente cualquiera de ellos, aparecerá un mensaje en pantalla para indicarlo.

Todos los helicópteros para dos jugadores: Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, X, X, Círculo, Círculo

Vigilante 8: Second Offense

Diluvio de Códigos

Tenemos un buen lote de códigos para Vigilante 8 y la mayoría son bastante divertidos, por lo que merece la pena probarlos. Muchos son trucos que afectarán fundamentalmente al desarrollo del juego, de una forma u otra, como eliminar a todos los enemigos o trastear con la física, pero el último, que nos permite jugar en los niveles del Vigilante 8 original, es uno de los códigos que más nos han gustado de todos los que hemos visto jamás en un juego.

Para introducir cualquiera de los siguientes códigos, accedemos a la pantalla de Opciones y seleccionamos Game Status. Ahora elegimos Player One, resaltamos cualquier recuadro y a continuación pulsamos L1 + R1 para que aparezca la pantalla de contraseñas. Por último, introducimos cualquiera de los trucos que figuran a continuación y se podrá escuchar a alguien decir "funky" cada vez que se introduzca uno correctamente.




En la pantalla Game Status, pulsamos L1 + R1 para acceder a la pantalla de contraseñas, en la que podremos introducir cualquiera de los códigos.



El código que aumenta la suspensión afecta bastante al control del coche, y para peor. Sólo conviene usar este truco si estamos buscando un mayor desafío para nuestras habilidades.



El código que elimina a todos los enemigos es uno de nuestros favoritos, ya que nos permite darnos tranquilamente una vuelta por el nivel sin que nadie nos esté dando la brasa.

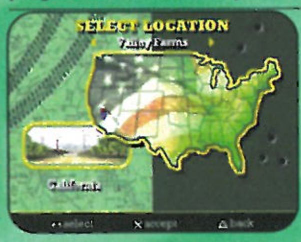
TRUCOS	EFECTO
RAPID_FIRE	Fuego rápido (Elimina todo tiempo de demora al disparar con las armas secundarias)
HOME_ALONE	Sin enemigos (tendremos que empezar una partida arcade y escoger cero como número de oponentes para, a continuación, empezar el nivel)
NO_GRAVITY	Gravedad muy baja (nuestro vehículo flotará cuando sea golpeado)
GO_MONSTER	Neumáticos de camión monstruo
LONG_MOVIE	Todos los vídeos de fin de juego (todos los vídeos se verán seguidos, como si fueran uno solo)
MIXES_CARS	Usar el mismo coche en multi-jugador (permite a ambos jugadores usar el mismo vehículo en las partidas multi-jugador)
DRIVE_ONLY	Sin power-ups de acoplamientos (no aparecerá ningún artilugio que haya que acoplar a las ruedas durante el nivel)
BLAST_FIRE	Misiles interceptores más potentes
UNDER_FIRE	Atraer enemigos (los enemigos concentrarán incansablemente sus ataques en nosotros, haciendo las cosas mucho más difíciles)
GO_SLOW_MO	Cámara lenta
GO_RAMMING	Coches más pesados (aumenta el peso de nuestro vehículo, lo que nos permitirá empujar a otros con más facilidad)
MORE_SPEED	El juego se moverá más rápido
QUICK_PLAY	Arranque rápido (elegimos arcade y apareceremos automáticamente en un nivel aleatorio con un coche al azar y enemigos aleatorios)
JACK_IT_UP	Gran suspensión (nos hace botar mucho)



▲ El primer paso para activar los niveles originales de Vigilante 8 es empezar una partida y poner la pausa. Después abrimos la tapa de la Play y sacamos el disco de Vigilante 8: Second Offense.



▲ Reemplazamos el disco por el original y bajamos la tapa. El juego analizará el disco y mostrará un mensaje.Cambiamos otra vez el disco y regresamos al Menú Principal.



▶ Empezamos una partida en modo Arcade y en la pantalla de selección de nivel veremos que podemos seleccionar cualquiera de los diez niveles del primer juego, incluyendo el clásico Valley Farms.

NIVELES ORIGINALES DE VIGILANTE 8

Este debe de ser uno de los códigos más alucinantes que se han visto jamás en un videojuego. No sólo por que nos permitirá jugar los diez niveles del primer juego usando todos los nuevos coches y accesorios, sino también por el método que hay que seguir para activarlo.

Lo primero que hay que hacer es empezar un juego en cualquier modalidad y poner la pausa. Ahora levantamos la tapa de la PlayStation, sacamos el disco de Vigilante 8: Second Offense y lo cambiamos por una copia del primer juego. Cerramos la tapa y el juego leerá el disco. Cuando aparezca un mensaje en pantalla que diga "V8 Levels Enabled", el truco estará completo y ya estarán activados los niveles originales. Ahora volvemos a abrir la tapa de la consola, quitamos el disco del Vigilante 8 original, lo reemplazamos por la segunda parte, y volvemos a cerrar la tapa. Podemos quitar la pausa o salir al Menú Principal donde podremos seleccionar Arcade. En la pantalla de selección de nivel, los diez niveles estarán ahora a nuestra disposición.

Marvel Vs. Capcom

Personajes Ocultos, Menú EX Oculto y Más

La versión de PlayStation de Marvel Vs. Capcom ya está en la calle y, como casi todos los juegos de lucha de Capcom, hay varios personajes ocultos por descubrir, así como unas cuantas posibilidades más.

MENÚ EX

¿Buscáis más opciones para modificar? En cierto lugar del juego se oculta un Menú EX secreto que, al activarse, nos permitirá controlar cosas como la Velocidad de Recuperación de Vitalidad o el Indicador de Hiper-Combo y nos permitirá cambiar los controles de los jugadores uno y dos entre ordenador y humano. Para permitir el acceso a este menú, resaltamos las Opciones del Menú Principal y, manteniendo presionado SELECT, pulsamos START. Si lo hacemos correctamente, aparecerá el Menú EX.

▲Si lo que queréis es hacer buenas trampas, acceded al Menú EX oculto y poned el Indicador de Hiper-Combo de forma que siempre esté al máximo.

PERSONAJES OCULTOS

La forma de hacer accesibles los personajes todos los personajes ocultos es jugando y completando el Modo Arcade con distintos personajes en cualquier nivel de dificultad. Para que sea más sencillo, fijad el número de asaltos a uno y el nivel de dificultad al más bajo posible. Si aún os hace falta una ayuda extra, pasaos por el Menú EX y haced que el Indicador de Hiper-Combo esté siempre al máximo. Una vez esté accesible un personaje, se puede seleccionar resaltando otro personaje determinado del borde de la pantalla de selección de los mismos y pulsando entonces los botones direccionales en una dirección que se salga de la pantalla. Todos los personajes ocultos a los que logréis acceder pueden guardarse en una tarjeta de memoria.

PERSONAJE	GANAR CON	CÓMO SELECCIONARLO
Onslaught	Cualquier Personaje	Resaltar a Lobezno y Pulsar Abajo
Roll Megaman		Resaltar a Megaman y Pulsar Derecha
Máquina de Guerra Dorado	Máquina de Guerra	Resaltar a Zangief y Pulsar Arriba
Veneno Rojo	Veneno	Resaltar a Chun Li y Pulsar Arriba
Hulk Naranja	Ryu	Resaltar a Ryu y Pulsar Arriba
Lilith	Morrigan	Resaltar a Máquina de Guerra y Pulsar Abajo
Dama de las Sombras	Chun Li	Resaltar a Gambito y Pulsar Abajo

▲Se accede a los personajes ocultos desde la pantalla de selección de personaje, en cualquier modalidad, incluyendo Vs.

Hay otro curioso personaje oculto, Zangief Gris, que está escondido de otra forma distinta los demás. Lo que hay que hacer es más sencillo: en la pantalla de selección de personaje, en cualquier modalidad, resaltad a Zangief y, mientras presionáis SELECT, pulsad cualquier botón y será vuestro. Es así de simple, sin tener que terminarse el juego, ni nada por el estilo.

COMPAÑEROS ESPECIALES DE EQUIPO OCULTOS

Hay dos compañeros especiales de equipo ocultos en el juego para el que los descubra. Para conseguirlos hay que hacer lo mismo que con los personajes ocultos "normales": terminarse el juego con un personaje específico. Después, al llegar a la pantalla de selección del compañero de equipo, se resalta un personaje específico y se pulsa Abajo.

COMPAÑERO ESPECIAL DE EQUIPO	GANAR CON	CÓMO SELECCIONARLO
Centinela	Onslaught	Resaltar a Coloso y Pulsar Abajo
Shadow	Chun Li o Shadow	Resaltar al Hombre de Hielo y Pulsar Abajo

▲Zangief Gris se diferencia del normal en algo más que su aspecto.

USAR A RYU CON LOS MOVIMIENTOS DE AKUMA O KEN

Este truquito os permitirá usar los movimientos de Akuma o Ken mientras estáis usando a Ryu. En la pantalla de selección de personaje, resaltad a Ryu y mantened presionado START mientras pulsáis cualquier botón para usar los movimientos de Akuma o mantened presionado SELECT mientras pulsáis cualquier botón para hacer que use los movimientos de Ken.

GOLPE ESPECIAL DE MEGAMAN

Si conseguís terminaros el juego en modo Arcade usando a Megaman, conseguiréis un nuevo movimiento para el personaje, llamado Magnetic Shockwave. Cuando empecéis una nueva partida, mantened presionado SELECT a la vez que escogéis a Megaman con cualquier botón. Durante el combate, pulsad Abajo, Diagonal Inferior Izquierda, Izquierda + Derecha, X para ejecutar el nuevo golpe.

CAMBIAR DE PERSONAJE INICIAL

Este código tan simple es muy útil, ya que nos permite cambiar de un personaje a otro antes de que empiece un combate. Para cambiar, lo que hay que hacer es mantener presionado L1 tras elegir a tus personajes y seguir presionando hasta que empiece el combate.

Fear Effect Para Hacer el Juego Mucho Más Fácil

Fear Effect es un juego de acción/aventura que puede llegar a desesperar a más de uno por su nivel de dificultad. A pesar de ser un juego brillante de principio a fin, tiene algunos puzzles realmente rebuscados de resolver, pero lo que puede resultar realmente frustrante es el gran número de enemigos al que tenemos que hacer frente. Y lo que es peor, para conseguir el mejor final, tenemos que terminarnos el juego en el nivel de dificultad más alto. Esta tarea ya no parecerá tan difícil gracias a estos increíbles trucos. Todavía habrá que resolver los puzzles (a menos, claro, que os rindáis y utilicéis el truco para resolver instantáneamente cualquiera de ellos), pero la guía de Fear Effect que hemos preparado debería ser más que suficiente para superar cualquier problema.

Para introducir cualquiera de los siguientes códigos, primero hay que acceder al Menú de Opciones desde el Menú Principal. Después resaltamos la opción de Créditos y pulsamos X para seleccionarla. Entonces, mientras vemos pasar los créditos, tenemos que introducir cualquiera de los códigos. Para que los códigos funcionen correctamente hay que introducirlos en el momento exacto. Por eso puede que las primeras veces que lo intentemos no consigamos que ocurra nada, pero hay que seguir intentándolo. Cuando al fin se introduzcan correctamente, lo notaremos porque se podrá oír un disparo y la pantalla parpadeará en un tono rojo.



▲ Cuando metemos el truco Sin Miedo, nos volvemos invencibles. Este es seguramente el mejor truco de todos.



▲ Todos los códigos se introducen en la pantalla de Créditos a la que se llega desde el Menú de Opciones. Cuando se introduce correctamente una de ellos (puede que haya que intentarlo varias veces), la pantalla parpadeará con un color rojo y se oirá el sonido de un disparo.

CÓDIGO	EFECTO
L1 Triángulo Arriba Abajo Círculo Círculo Triángulo Cuadrado Derecha Cuadrado	**Sin Miedo (Invencibilidad)**
L1 Triángulo Arriba Abajo Círculo Círculo Triángulo Cuadrado Izquierda Triángulo	**Munición al Máximo**
L1 Triángulo Arriba Abajo Círculo Círculo Abajo Abajo Abajo Arriba	**Resolver Puzzle**
L1 Triángulo Arriba Abajo Círculo Círculo Triángulo Cuadrado Abajo R1	**Matar de un disparo**

Road Rash Jailbreak

Más Códigos Criminales

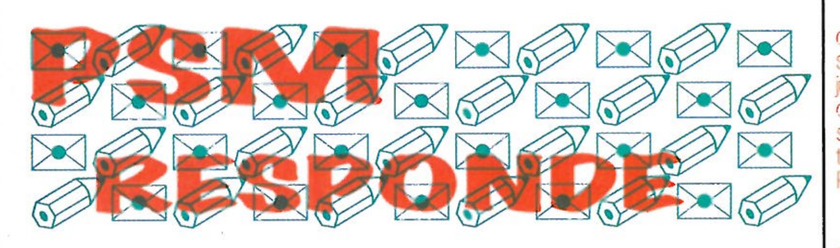
Hace un par de números publicábamos unos cuantos códigos para un juego en el que hacíamos de criminales, Grand Theft Auto 2, y ahora volvemos a la carga con otra serie de códigos para otro título en el que seguimos haciendo de criminales, y además fugitivos. Ya puestos a hacer trampas, ¿qué mejores ocasiones que estas?

Los siguientes códigos nos permitirán saltar de un nivel a otro en los distintos modos individuales. Para introducir las contraseñas, tenemos que resaltar la opción Multi-Jugador del Menú de Opciones. A continuación mantenemos presionados los botones L1 + R1 + R2 + Izquierda y pulsamos X para acceder a la pantalla de introducción de códigos. Una vez metidos correctamente, veremos que, aunque podemos cambiar de nivel gracias a los trucos, todavía necesitaremos superar cada uno de los niveles en modo Jailbreak para poder participar en las carreras de progresión de tercer nivel.



▲ Resaltamos la opción Multi-Jugador en el Menú de Opciones, mantenemos presionados los botones L1 + R1 + R2 + Izquierda y pulsamos X para acceder a la pantalla de contraseñas en la que introducimos los códigos de la lista

CÓDIGO	EFECTO
KLFSDA	Podemos usar L1 y R1 para cambiar de nivel en modo Jailbreak
BDK	Podemos usar L1 y R1 para cambiar de nivel en modo 5-0
CMB	Podemos usar L1 y R1 para cambiar de nivel en modo Sidecar
FDMFG	Concede 4 nitros en todas las carreras Jailbreak



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Tío David.
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

SERVICIO DE RESPUESTAS
Cristina García
Madrid

¡Hola! Soy Cristina, una fiel lectora de vuestra súper-revista y sólo os escribía por dos cosas: para felicitaros y responder a un chaval.

Pues nada, lectoras como tú que nos ahorran trabajo es lo que nos hace falta. Muchas gracias.

Bueno, primero lo primero. Os quería felicitar porque es la revista "más mejor" de la Play. Me encantan todas vuestras secciones, sobre todo A EXAMEN y PSM RESPONDE (además, los dibujos que manda la peña son súper-chulos). Y ahora, lo segundo:

En la PSM nº 12 escribió un chaval que se llamaba Jorge y escribía desde Ávila, y os preguntó cómo se podía conseguir al personaje que le faltaba de Tekken 3. Yo creo que se trata del doctor ese (porque es el útimo que se consigue), y para conseguirlo se tiene que pasar el Tekken en modo Tekken Force cuatro veces, creo. Entonces, cada vez que vas pasándote las pantallas te van dando llaves, y cuando consiguers las cuatro, peleas con el doctor. Si le consigues derrotar, pues te lo dan... Y si no es ese el que le falta pues es luchando contra los demás como él ha hecho. Espero haberle ayudado...

Suponemos que sí le habrás ayudado, vamos, nosotros por lo menos si que nos hemos enterado.

Bueno, pues nada más, a ver si me podéis publicar la carta y le decís a my brother que no tiene ni idea de usar la Play, porque siempre me llama porque no funciona... ¡que espabile!

(Nota para el hermano: ESPABILA CHAVAL)

Enhorabuena por la revista y que sepáis que soy una fiel lectora de PSM y siempre, siempre escucho La Noche Más Loca. Y Alberto, pienso que no se deberían meter tanto contigo y que el Top Games mola mazo. Un abrazote.

P.D.- ¿Le gustó el peluche que le mandé a la Sofi (el elefante)?

Nuevamente gracias por los cumplidos y por el peluche. A "la enana" le encantó.

A VUELTAS CON EL DVD
Román Robles
Vía E-Mail

Hola, dioses de la Playstation (creo que me he pasado). Bueno, os envío este emilio para que me contestéis unas preguntillas.

Pues si, te has pasado. Como mucho viciados y gracias...

Cuando salga la Play2 ¿con cuánto software vendrá? Porque como pase como en Japón lo llevamos claro.

Se habla de unos cincuenta títulos aproximadamente. De muchos de ellos ya tienes una primera impresión en los especiales que estamos dedicando en la revista a la nueva consola.

¿Valdrá cualquier tipo de DVD, incluso de importación? Lo digo porque en el DVD que tengo puedo meter todo tipo de DVDs.

Suponemos que no, ya que como sabrás si tienes un DVD, llevan un sistema para que sólo se puedan ver los DVD que pertenezcan a la región del mundo donde te encuentres. Además Sony ya ha tenido alguna que otra movida con este tema y no creemos que se metan en más líos.

UNA DE ORDENAR JUEGOS
Néstor Carbayo
Vía E-Mail

Hola PSM, me llamo Néstor y tengo 14 años. Escribo a esta revista que mejora con el tiempo para que me respondais a unas preguntas:

Tengo el Gran Turismo y me sacaba las licencias B y A, a la hora de correr nunca ganaba ninguna carrera (quiza porque mi coche era muy malo), ¿me merece la pena comprarme el Gran Turismo 2? ¿Son las carreras de la segunda parte más fáciles?

En Gran Turismo 2 no es que sean las carreras más fáciles, lo que es menos complicado es sacarse las licencias. De todas maneras te recomendamos que te leas todo lo que hemos publicado sobre este juegazo para que te sean las cosas un poquito más fáciles. Practica y no desesperes, GT2 es uno de los mejores juegos de carreras que existen para la Play y no debes perdértelo.

¿Cuáles de los siguientes RPG saldrán en España para la Play 1, cuándo, estarán traducidos? Calificadlos de mejor a peor: Wild Arms 2, Final Fantasy IX, Legend of Dragoon, Legend of Legaia, Chrono Cross, Baldur's Gate. (Si conoceis alguno más que vaya a salir para la Play 1 ponedlo).

De mejor a peor y siempre bajo nuestro criterio personal, que no quiere decir que sea el único: Aquí nos dabas tu dirección, pero no especificabas para qué, así que preferimos no incluirla a menos que tú expresamente nos digas que quieres que te la publiquemos con algún fin. Para que veáis que nos preocupa vuestra intimidad, que luego hay muchos por ahí que no nos quieren dar su nombre, o que les da vergüenza salir en la revista. Ya véis que no queremos publicar nada que os pueda comprometer (como teléfonos, direcciones, o similares) sin vuestro permiso.

GANAS DE PLAY 2
Oliver Carabia
Madrid

Hola, me llamo Oliver, escucho todos los dias La Noche Más Loca, y es genial, seguid así. Bueno, quería preguntaros unas cosillas:

¿El GT2 tiene modo alta resolución, como en el uno? ¿Cómo se consigue?

Pues que nosotros sepamos no se incluye en esta segunda parte, lo cual es una pena. Lo que si sabemos es que lo que véis en la intro son imágenes de Gran Turismo 2000 para Play 2.

¿Está bien el Chrono Cross? Es que leí la preview de la PSM y me gustó, aunque a mí no me gustan los juegos de rol, pero con el FFVIII, me han empezado a gustar.

Es uno de los mejores juegos de Rol para Playstation, aunque seguimos sin saber si vendrá o no por estas tierras.

¡Ah! Por cierto, cuando salga la Play2 (pronto, gracias a Dios), os haréis con una, ¿no?, ¿y a que cuando vaya público a La Noche Más Loca, le vais a dejar jugar? Si es así, apuntadme para público.

Puedes estar seguro de que alguna cosa organizaremos.

Y una cosa más de la Play2. En la PSM, habéis puesto dos fotos pequeñas del X-Fire, y decís que iba a 20 frames en esas fotos, ¿iba el juego a 20 frames? Si no es así, ¡el juego es una pasada!, madre de dios.

Nos has entendido mal. Queríamos decir que parecía moverse a 20 frames, pero era una versión Alpha. No creemos que salga ningún juego para la 2 que se mueva a menos de 60 fps.

Bueno, nada más, gracias, y espero que me pongáis el e-mail, ah, soy de Madrid, que se me olvidaba, adiós.

MEXICO LINDO
José Medina
Jalisco (México)

Hola, amigos de PSM, me dicen Trunks y tengo 10 años, quiero decirles que me encantó la portada del número 7 de su revista. Fue muy estimulante para un joven puberto como yo.

Empiezan las preguntas:

¿Con cuánto retraso llega la información de su revista a México? Porque se me hace que es mucha.

Pues parece ser que con un montón, aunque queremos decirte que no depende de nosotros, sino de la distribuidora. Prueba a suscribirte, seguramente te llegue antes.

¿Cuánto valen las pesetas en pesos?

Pues ahora mismo no tengo a mano la lista de cambio de moneda, pero vamos, lo tienes muy fácil preguntándoselo a cualquier banco ¿no?.

Podrían hacer un reportaje especial de Bust a Groove 1 y 2 donde haya dibujos y maquetas, especialmente de shorty, porque sabrán que estoy más que obsesionado con ella, sólo como shorty, sueño shorty...

Tranquilo mano, Shorty es sólo un dibujo, aunque estamos de acuerdo contigo en que está muy bien. Ya veremos...

¿Cómo podemos hacer un club oficial de RPGistas?

Hombre, lo de oficial, no sé, pero si quieres que te ayudemos a formar un club no tienes más que enviarnos todos los datos y lo que quieres hacer y nosotros te lo publicamos encantados.

¿Saldrá Bust a Groove 3 y traducirán el 2 en inglés?

La verdad es que no tenemos noticias de ninguna de las dos cosas.

¿Por qué les gusta tanto Lara -no me sé el apellido- si el diseño es basura?

Se llama Lara Croft y no a todo el mundo le gusta tanto. La verdad es que por aquí hay auténtica Lara-manía. Por cierto, no estamos de acuerdo contigo en lo del diseño, Tomb Raider fue uno de los juegos más innovadores que se han hecho para Playstation.

¿Quién es Nimué?

Es una antigua colaboradora nuestra que se fue a vivir a EEUU y no hemos vuelto a saber más de ella.

¿Qué diferencia hay en un juego normal y uno Platinum?

Allí en Mexico no sé, en España un juego Platinum es un superventas que después de un tiempo se vuelve a poner a la venta a mitad de precio.

Consejos: Para todos aquellos que poseen chip les mando estas sugerencias desde la tierra donde, cuando compras la Play, ya tiene el chip integrado: No compren juegos piratas, que sean de color azul, verde o dorado, sólo compra plateado 100%, sin rayas, garantizado y calado.

Evidentemente las cosas a este lado del Atlántico no son iguales. Nosotros no aconsejamos a nadie que compre juegos piratas por muchas razones, entre otras porque se pueden acabar cargando la industria de los videojuegos y en eso perdemos todos.

Por favor, hagan reportaje de BG2, porfa, porfa, porfa, hágan ese favor a un fiel seguidor adorador del Gore, RPG, acción, aventura, puzzles, beat'em up, música, shoot'em up, etc, etc. Si ustedes hacen eso de BM2, les haré una alabanza, es más, voy prendiendo el cirio.

Hay que ver que pesadito te pones. Ya veremos, igual te sorprendemos con algo mejor que eso.

Por su madre, publíquenme, porfa, porfa, o al menos mis dibujitos. Y no pongan Hen-tai en su revista porque en una revista todas las hojas estaban mutiladas, todas estaban rotas, sólo una foto de Lara estaba intacta, por cierto, yo la arranqué.

Hala, pos no más que ya te hemos publicado. ¿Contento? Recibe un abrazo muy fuerte de todo el equipo de PSM, siempre nos hace mucha ilusión saber que nos leéis desde tan lejos.

DE TODO UN POCO
Jose Risquez
Vía E-Mail

¡Bo que pacha, culebras! Es la primera vez que me da por escribir a una revista en 14 añitos de vida y 6 de lectura de revistas de todo tipo.

Pues ya iba siendo hora de que escribas un poco, vaguete.

Para no aburriros con mi vida, voy al grano:

Me gustan los juegos que, por su temática violenta, son para mayores de 18 años. ¿Cuáles van a salir en breve? No me valen RE:Nemesis o Nightmare Creatures 2.



JOSÉ MEDINA

De momento ya está en la calle Drácula (échale un vistazo primero antes de pillártelo) y bastante más adelante, más o menos para Noviembre, Dino Crisis 2.

He comprado hace poco Ehrgeiz y quiero saber cómo sacar a los personajes secretos.

Lo primero que te aconsejamos es que pongas la dificultad en muy fácil y los combates a 1 round de 20 segundos para que no se te haga pesado conseguirlos. Los personajes secretos se consiguen así:
Koji Masuda: Finaliza el modo Arcade con algún personaje masculino.
Clair Andrews: Lo mismo que Masuda pero con personaje femenino.
Django: Finaliza el modo Arcade con todos los personajes que hay al principio del juego (es decir que no hace falta finalizar con los secretos)
Yuffie Kisaragi: Finaliza el modo Arcade con Cloud.
Vincent Valentine: Finaliza el modo Arcade con Tifa.

He leído que FF XI va a ser una ampliación del X, sólo que va a ser para Internet exclusivamente. ¿De qué va esto?

Por ahí van los tiros. Echa un vistazo a la sección Monitor de este nº y del 15.

Ordéname de mejor a peor: RE 2, RE: Nemesis, Dino crisis, Soul Reaver, Silent Hill y NC 2.

Joé con las "ordenaditas"... Némesis, RE2, Silent, Dino, NC2 y Soul.

Para terminar, daré un truco para matar a Ente Omega (FF 8), que cuesta el jo'puta: primero, convierte la carta de Gilgamesh en 10 sales sacras (y para menos dificultades, también la de Laguna y Bahamut). Lleva a Squall en nivel 90 de minimo (mentira que en nivel 100 Artemisa sea invencible) con: Lionheart (última arma), magias aura y lázaro +, GF Helltrain (sin apoyo) y objetos. Zell: magia: da igual. GF:Edén. Objetos: Irvine: lleva los comandos objeto, recuperar y resucitar. Lleva unas 50 bolas iónicas. La cosa es usar los límites de Squall e Irvine y que Zell use a Edén. Antes de nada usa una sal sacra y que no se olvide Muerte en la DEF. Estado, 100 Artemas en la VIT y todas las Meteo que puedas en la fuerza.

¿Ha quedado claro? Pues eso.

Juan Vicente Miralles
Imágenes
Vía E-Mail

Hola a todos los lectores de PSM. Les felicito a todos por comprarse esta revista. Bueno al grano, me gustaría saber de dónde puedo sacar imágenes que estén tan bien como las de vuestras portadas. También me gustaría saber si sacarán en España Megaman Legends 2, Alundra 2 y Wild Arms: Second Ignition. Si los sacan, me gustaria saber más o menos cuándo y si será en la Play o Play2.

Serán para la 1 y Alundra 2 ya está en la calle y mola bastante más que el 1º. Lo de las imágenes es algo más complicado, ya que son exclusivas de PSM. De momento conténtate con los pósters, quizá más adelante nos metamos en la Red y te las podrás bajar.

P.D.: Que vuelva pronto NIMUE que la estoy echando de menos

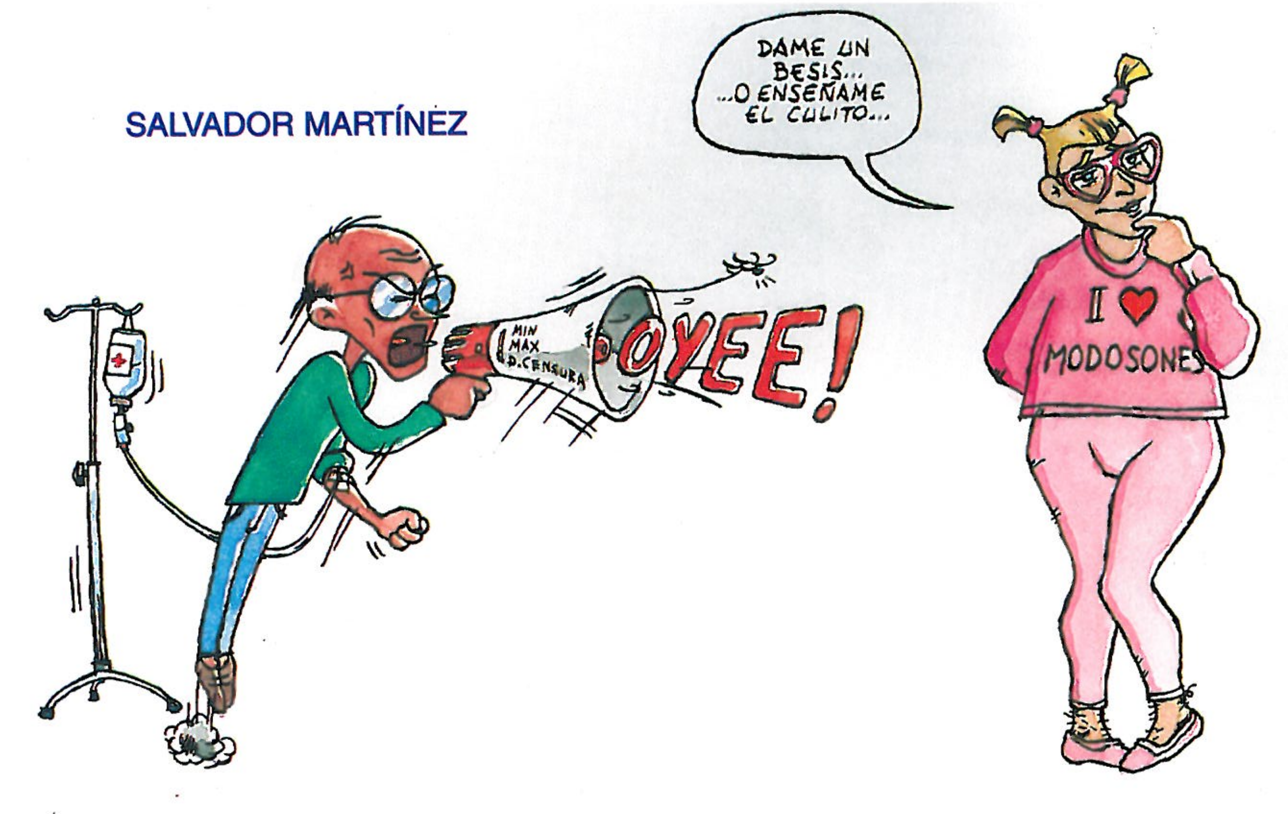
Sí, que vuelva, que vuelva. Ya le vale a la muy pedorra ni siquiera escribirnos una carta...

UN "FRAN" DE GRAN TURISMO
Francisco José Muriel
Leganés (Madrid)

Hola, consoleros y consoleras, gente del mundo que rodea a la PlayStation, tío Alberto y tío David, y a la demás gente que está leyendo esto, bueno, dejémonos de tonterías.

Soy Fran, un chico de Leganés que está viciadísimo al GT2 y no puede parar de jugar y que os suplica que publiquéis este pedazo de carta que os envío con mi super pedazo de dibujo curradísimo, que me salieron ampollas para hacerlo. Bueno, después de unas cuantas tonterías, os voy a hacer mis preguntas:

El otro día me compré el pedazo de mejor juego de carreras del mundo: el Gran Turismo 2, es lo mejor que he visto, estaréis de acuerdo conmigo. También tengo el GT1 ya que hace bastante tiempo. En el 1 tengo: todos los carnets, más de 50 coches, todos los campeonatos ganados, todos los modelos especiales de todas las marcas y 10.000.000 de créditos, y todo esto lo estaba transfiriendo al 2 y me llevé una gran desilusión cuando



vi que sólo se cargaron los carnets ¿es verdad que sólo se pueden transferir los carnets y no los coches ni el dinero?

Claro, ya lo dijimos tronquete.

Y os agradecería mucho y me haríais el chico más feliz del mundo si me hacéis una lista de los mejores 20 coches del juego de mejor a peor y os lo agradecería muchísimo y todo eso.

Echate un vistazo al número 13 cuya preciosa portada dedicamos a este juegazo y al nº 15 que traía una estrategia y tus deseos se verán cumplidos.

Bueno, y ya que estamos voy a cambiar de tema ¿Podríais hacer una guía de las vuestras, que son las mejores, del Resident Evil 3? Además, le interesaría a mucha gente.

Ya la tienes con el nº 14. Deseo cumplido.

Bueno, cambiemos de nuevo de tema. Yo ya no sé que hacer porque ahora muchos colegas míos, casi todos, tienen la Play, que se la han comprado, y todos me dicen que se la van a piratear, y sólo yo y un amigo mío no tenemos el chip, y este amigo también dice que se lo va a poner. Decidles algo, porque muchos compran esta revista (la mejor). ¡¡¡Hay que hacer algo!!! ¡¡¡Que lo paren!!! Porque tengo un problema muy grave, cuando llegue un colega y le diga: déjame un juego y me dirá que todos los tiene pirateados, entonces voy a tener que gastarme un pastón en alquilarme juegos. Yo tengo bastantes y son originales como: GT, GT2, RE1, RE2, FIFA 2000 y 99, ISS Pro, RRT4, TR 1, etc...

Hay que acabar con esto de la piratería de una vez por todas, todos juntos. Yo espero que mucha gente que escribe a esta revista, que no tenga el chip, por favor, y, bueno, que más os puedo decir. Ahora en serio, que publiquéis la carta, porque este tema del que he hablado es muy importante y que le interesa a mucha gente o a todo el mundo.

El problema lo tendrán ellos cuando vean que la mayoría de los juegos que están saliendo llevan detector del chip y no funcionarán en sus consolas y en la tuya sí. Además de que los juegos piratas de la 1 no funcionarán en la PS2. Allá ellos, a nosotros nos duele ya la boca de decir que la piratería es un mal que nos afecta a todos.

¡Ah! Y que sois la mejor revista del mundo sobre la PlayStation y, además, que es muy económica, que es lo que importa, yo os sigo desde el número uno y no me arrepiento de seguiros siempre. Que sigáis así, que no va a haber quien os pare. ¡Ah!, y si a alguien le gusta mucho el GT2 y quieren hacer un amigo, no dudéis en escribirme a esta dirección:

Francisco José Muriel Sánchez-Montañez
Avenida María Moliner nº11 portal E 1ºB
28919Leganés (MADRID)

Y que sigáis así por mucho tiempo, PSM, hasta la próxima. Me he enrollado un poco ¿no? Qué pedazo de dibujo os he mandado, si podéis, mejor me callo ya...

ZZZZZZZZ.... (Ronquidos)

HISTORIAS DE LAURA

Laura ¿Blarch?
Cambrils (Tarragona)

Hola, amigos y amigas y amiguetes de PSM. Me llamo LAURA, tengo 14 años (el 19 de septiembre es mi cumple ¿me publicaréis la carta antes de esta fecha?) y vivo en Cambrils.

Os envío una mini-historia para que veáis que, aunque dibujo fatal, fatal, fatal, algo sé hacer: escribir. Ya sé que todo el mundo sabe escribir, o casi todo, y que cuando hayáis leído la cursilada que os envío, lo tiraréis a la basura ipso facto. Pero, en el caso de que os guste, me gustaría que lo conservárais, y, si os gusta mucho, mucho (lo dudo) os puedo mandar más ¿vale?

Que sepas que nos ha gustado la historia y que la conservaremos. Mándanos las que quieras.

Quiero que sepáis que me encantan los RPGs y que poseo FFVII y FFVIII. El primero me lo he pasado y he disfrutado mucho con él y el segundo no me lo he pasado pero estoy disfrutando mucho con él también (y con el tío bueno de Squall también disfruto, dicho sea de paso). Por cierto ¿no os recuerda el anuncio de evax (zim zum, zim zum, zim zum, zim zum zum) a Rinoa cuando sale en la intro con el fondo blanco? A mi sí.

(Nota de la redacción: Odiamos los anuncios de compresas)

Bueno, tengo unas cuantas dudillas que espero que me resolváis:





¿Saldrá Final Fantasy IX para la Play 1?

Lee unas cuantas cartas más arriba.

¿De qué va el juego de lucha Ehrgeiz?

Pues eso, de lucha. No, ahora en serio es un juego que mezcla algo de lucha con aventura y con personajes de FFVII.

¿Para cuándo Chrono Cross?

Como ya hemos dicho más arriba, no sabremos si llegará a salir aquí algún día, ya veremos.

Decidme un juego de plataformas fácil, divertido, barato y para toda la familia (padres y madres).

Crash Bandicoot 3 sigue siendo nuestro favorito.

¿Me recomendáis Jade Cocoon, teniendo en cuenta que me gusta el rol pero con una buena trama y giros argumentales "chachis"?

No es que este juego se caracterice precisamente por su argumento. Más bien nos recuerda al Pokémon de la Nintendo, tú misma.

Por cierto, me he gastado mil cucas en fotocopias en color de vuestra revista y tengo la economía un poco pobre así que ¿os importaría no subir el precio de la revista? (Eso sí, me ha quedado una carpeta llena de recortes Tope Guay, jo, ya parezco Leticia Sabater...).

Tranqui colegui (no, si al final nos vas a pegar lo de la Leticia) que de momento no la vamos a subir.

Bueno, me despido. ¡Ah! Casi se me olvida ¿podéis decirme una dirección de Internet donde haya dibujos relacionados con los videojuegos? Gracias y un beso a todos y todas y todetes.

Prueba en las Webs oficiales de las compañías que más hacen juegos de rol.

P.D.- ¡No aguanto mááááááááááás! Por mucho que lo intento no puedo despedirme sin felicitaros por la magnífica revista. Ahora sí ADIÓS.

También felicito a todos los lectores y lectoras y lectoretes que envían esos dibujos ¡Qué envidia me dan!

FRAN "EL RATA"
Francisco José Cano
Las Palmas

Buenos días consoleros, consoleras, consoladores, consoladoras. Soy un chaval de 15 años, me llamo Francisco, aunque para los amigos soy "Fran el Rata". Ante todo voto al P.A.B.I.O., escucho Top Games, me flipan las pibas y me molan vuestras revistas. Os quiero hacer unas preguntas:

¿Alguno de vosotros es calvo? Risas. Ja, ja, ja risas mil. Es broma. Ya en serio.

¿Los juegos de la Play 1 servirán para la PS2? Porque he oído que se podían jugar ¿Cuántos juegos sacarán para la presentación de la Play 2?

Bueno rata, ya lo hemos dicho muchas veces, si que valdrán y los periféricos también.

Y ya la última ¿qué juego me recomendáis, el Dino Crisis o el Resident Evil 3? Si me recomendáis uno tenéis que decirme por qué, porque el juego Resident Evil 3 ya me lo he acabado en los dos modos, pero en cambio a Dino Crisis no he jugado.

Pues está muy claro, si te has acabado ya el RE y no has jugado al Dino ¿Cuál quieres que te recomendemos? Es que hay que tener una paciencia con vosotros...

Bueno, coleguis, me voy y os mando dos dibujos, y el que más os guste publicádmelo por favor, y el número de Top Games que no lo llego a coger. Un poquito de carril.

Imaginamos que te referirás al nº de Tfno. del programa ¿no?. Bueno pues son el 91-4480560 y 91-4480561.

LINK CABLE
Sando
Marbella (Málaga)
Vía E-Mail

Espero que podáis resolverme este problema. Me compré un cable link para jugar con mi vecino en televisores diferentes al mismo juego, sobre todo al modo multijugador del Medalla de Honor, la sorpresa es que este juego no trae esta opción, y lo malo es que casi ningun juego trae la opción de jugar con el cable link. Me gus-



DJ' SOSO



EL BECARIO

taría que sacarais un listado de juegos que tengan la opción de jugar con este cable. Hasta ahora sólo hemos podido jugar al Wipeout 2097. Gracias por todo.

Pues la verdad es que salvo los Fórmula 1 de Psygnosis y los Wipeout que citas no hay muchos más. Hay que reconocer que el Link Cable de la Play no ha tenido mucho éxito que digamos.

NOVEDADES
Javier Lorente
Vía E-Mail

Hola a todos los que hacéis PSM y a los que la leemos. Me alegro mucho de que tengáis una dirección de correo electrónico. Pues nada, que tengo unas dudillas:

El juego de Austin powers, ¿sólo lo sacarán para la Play2, y no para la 1?

Eso parece...

¿Para cuándo Time crisis 3? ¿Y Need For Speed: No Limits?

De time Crisis 3 se especula mucho pero no se sabe nada en concreto. En cuanto al Need for Speed que dices, su nombre será Porsche Challenge y estará ya en la calle cuando leas estas líneas.

Nómbrame algunas novedades buenas que ya estén en la calle.

Muy fácil, echa un vistazo a la sección A Examen de este mes y del anterior. Que nos hayan gustado bastante: Alundra 2, Jedi Power Battles y Colin Mc Rae 2 (que analizaremos en el próximo número) o Nightmare Creatures que tienes en este mismo número.

¿Habrá continuaciones de: Silent Hill, Driver, Duke Nukem, Road Rash y GTA?

Silent Hill, para la Play 2, Driver para la 1, Duke Nukem: Planet of the Babes también. De Road Rash y GTA no se sabe nada.

Otra cosa: ¿Qué juegos hay para la Play que funcionen con la Gcon-45?

Todos los de Namco y La Jungla 2 entre otros. Ahora casi todos los juegos de disparos que salen son compatibles con la G-con.

Quisiera saludar a todos mis colegas de Benimanet, que ellos ya saben quienes son, y a todos los que hacéis PSM. Espero que me respondáis lo antes posible,y que sigáis así.

Hecho.

UNA DE PUNTUACIONES
Borja Montaño
Alcoy (Alicante)

Hola, para empezar, el típico peloteo en que os digo que vuestra revista es la que más me gusta (de este género). Una de las razones por las que me gusta es el espacio dedicado a las cartas recibidas. Y también me gusta mucho cómo puntuáis los juegos, excepto algunas excepciones.

Un ejemplo de puntuación en la que no estoy de acuerdo es en la del Track & Field, que tiene un mísero 4. No discuto la idea de que este juego a simple vista pueda parecer cutre, pero yo creo que el que más sabe de un juego es el que más juego, y yo soy un verdadero viciado a ese juego, y en mi opinión merece un 7.

Pues nada ahí queda tu opinión, la cual respetamos y publicamos, pero para nosotros sigue mereciendo un 4. Te podemos asegurar que nos pensamos muy mucho las notas antes de ponerlas. Si no, no os fiaríais de nosotros.

Otro ejemplo de puntuación en la que no estoy de acuerdo es en la del Spice World "0" ¿no creéis que un "0" es una nota muy alta (que conste que no es una ironía"? Yo para ser justos le pondría un -20, ya sé que vosotros sólo puntuáis del 0 al 10, pero juegos como ese no merecen tanta nota.

Para que veas lo que son las cosas. El caso es no estar nunca de acuerdo con nosotros, ay, ay, ay...

DVD y CD ROM
Pedro Huatas
Felanitx (Mallorca)

Hola, queridos amantes de la Play, me llamo Pedro y tengo 18 años. Os escribo esta carta para poner a prueba vuestro conocimiento sobre





este mundillo que envuelve a los más de 70.000.000 de aficionados que, como yo, están enganchados a una PlayStation. Bueno, me dejaré de charla e iré directamente a las preguntas:

Según tengo entendido, la Play 2 podrá visualizar DVD pero... ¿podrá visualizar todos los DVD? (sin ninguna restricción), me explico. Lo que quiero decir es que hay reproductores de DVD que, por algunas razones, no reproducen según qué películas, porque muchas veces he visto una advertencia en películas que decía que no se visualizaban por ciertos reproductores, ¿será ese el caso de la Play 2?

Bueno, esto ya lo hemos explicado en una carta anterior. Esperamos que te sirva la respuesta que hemos dado.

Me han dicho que Play 2 será DVD y CD-ROM. Si es así, los aficionados al juego de ordenador (y que no tengan) podrán disfrutar de PC Fútbol por Play 2, o solamente reproducirá los juegos como hasta ahora.

Prueba a meter el PC Fútbol en un Macintosh, que también tienen CD-ROM, y tú mismo verás la respuesta a esa pregunta. No, hombre no. Leerá CD Rom, pero de Playstation 1, ¿de verdad hay que explicártelo?

Se han hecho 4 Tomb Raiders para la actual consola y cada vez que sale uno nuevo, bueno, a la señorita Lara cada vez le crecen más esos... esas... bueno, que haya adquirido tanto volumen en sólo 4 entregas ¿hasta dónde creéis que llegarán con 128 bits? Porque, como sigan así, las "orejas" le taparán la cara a la pobre chica (y que conste que a mí no me importaría, vamos, faltaría más).

Quizá lo que consigamos con los 128 bits es vérselas mejor, que no más grandes. No sé tú, pero nosotros preferimos la calidad a la cantidad...

Por último, me despido, y me gustaría saludar a todos mis amigos y amigas y a todas las personas que lean esta sección y deciros que no cambiéis, que sois lo mejor de lo mejor que hay en revistas que hablan de la Play. ¡Ah!, y por cierto, me gustaría mandar un saludo a una chica que sé que le encanta la Play. Se llama Estela y sé que le encanta vuestra revista.

¿Quieres que la saludemos en 32 o en 128 bits? Es broma...



INDIGNACION

Ramón González
Talavera de la Reina (Toledo)

Hermanos, me siento indignado, humillado, deshonrado; os comento, pupilos míos:

Estaba yo un día a la hora de la comida tomando mis lembas con hidromiel, cuando, para nuestro disfrute, encendí ese aparato que sirve de monitor para nuestra amada PSX, y me encuentro con uno de esos programas que llaman telediarios. Se visualiza ante mí la noticia de que un desalmado cabxxxxxx, hijo de xxxx, había matado a sus padres de un katanazo. La ira subió por mis venas. ¿¿Cómo puede alguien matar a sus progenitores?? Iba ya a cambiar de canal, cuando veo que dicen que el descarriado ese ¡¡¡tenía un "gran" parecido con un personaje de un "juego de rol", y ese personaje era Squall!!!

¿Qué insinúan? ¿Que ese engendro se parece a Squall? ¿Que Squall mató a sus padres de un golpe con el sable-pistola? ¡¡Pxxxx e ignorantes medios de comunicación!! ¿Por qué cxxx hablan de lo que no saben? Perdonadme hermanos, pero es que esos hipócritas y fariseos de la caja tonta son unos bocazas, y sólo se merecen una piedra y un vaso de bilis. ¡¡Por las barbas de Gandalf y la cicatriz de Seifer!! Si es que lo que han hecho son dos crímenes enormes:

1º) Han atentado contra la dignidad de un huérfano como es Squall, al que han nombrado claramente como asesino de padres.

2º) Han atentado contra la fe y la creencia que tenemos muchos en ese personaje que es Squall Leonhart, personaje noble donde los haya, y que, como dice claramente en el videojuego, prefiere otros caminos al de la violencia, al que a veces se ve obligado por la fuerza. Squall es un personaje defensor de la justicia y el amor, y del que yo, como muchos otros, me siento alumno, y le veo como un buen modelo, siempre por debajo de Dios. Por favor, amigos del videojuego, levantemos nuestras voces a los programas de TV mediocres y digámosles que se metan la lengua en el cxxx. Ya criticaron a Solid Snake en su día llamándole drogata, y ahora llaman a Squall asesino, parricida. Denigrante, simplemente increíble.

JUEGOS "JAPOS"

Sonia Alegre
Melilla

¿Qué tal? Escribo desde Melilla y me llamo Sonia. Tengo una Play desde hace más de 2 años y es genial. Tengo un amigo al que le regalaron una N64 y está muy decepcionado... Bueno, ahí van mis preguntas:

¿Para cuándo estará disponible Galerians? ¿Estará traducido al español?

Ya debería estar en la calle y traducido cuando leas esto, aunque al cierre de este número no tenemos nada confirmado, calcula que cerramos la revista mas o menos un mes antes de su fecha de portada.

¿Saldrá "Valkirie Profile" en España? Tiene buena pinta ¿no?

Si que la tiene y nos encantaría que saliera, pero no lo sabemos aún.

¿Por qué juegos como Parasite Eve 2 o Koudelka no han aparecido en España?

Porque algunos "enteraos" japoneses piensan que en el mercado español, este tipo de juegos no tienen aceptación. Que equivocados estan... Esperemos que con la nueva sede de Square en Liverpool se animen a traer más lanzamientos japoneses por estas tierras; bueno no lo esperamos, se lo suplicamos...

¿Cuándo llegará Chrono Cross?

Ah, la pregunta del millón.

¿Para cuándo Legend of Dragoon?

Según la lista de lanzamientos de Sony, más o menos para Septiembre.

Por último, me encantaría que me publicáseis los dibujos. También quiero felicitaros por vuestra revista y deciros que me encanta el súper-FFVIII y Resident Evil: Nemesis. Son geniales. También me encanta las portadas del nº 9 de J.G. Jones y la del nº3, aunque sinceramente la del nº 10 de J.G. Jones no me gustó mucho...
Me despido, un saludo de una persona que vive en un agujero apartado de la mano de Dios.

No será para tanto. Conocemos Melilla y es una preciosidad.
NOTA DE LA REDACCIÓN: Por falta de espacio y para que tanto tus dibujos como los de Estela tengan el lugar que merecen os los publicaremos en el próximo número.

X-BOX
David Aguilera
Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

Quería haceros unas preguntas sobre las especificaciones de la X-Box y la PlayStation2 ¿los desarrolladores dejarán de programar para la PlayStation2 debido a la superioridad de la X-Box?

No lo creemos en absoluto. Playstation tiene uno de los mercados más importantes de consolas en el mundo y los programadores no sólo buscan la potencia en una consola, sino también la salida que pueda tener su producto. Mira si no lo que le ha pasado a la N64, en teoría superior a la Playstation.

Debido al desarrollo de la X-Box ¿habrá una diferencia abismal entre los juegos de ambas consolas?

No entendemos lo que quieres decir con lo del desarrollo de la X-Box, pero en todo caso no creemos que haya ningún abismo entre ambas consolas. Además todavía es muy pronto para hablar de las capacidades de una consola que todavía no existe; siempre hemos dicho lo mismo: a una consola no la hace grande su potencia, sino los juegos que salen para ella.

¿Creéis que Sony sacará algún adaptador para la PlayStation2 para que la consola llegue a ser más potente?

¡Pero que miedo tienes tú con la potencia, tío! Te podemos asegurar que Playstation 2 es un maquinón que va sobrado de potencia por todos los lados. Deja de preocuparte porque no va a decepcionar a nadie, te lo decimos en serio, que la hemos probado y nos hemos hartado de jugar y alucinar con ella.

LA PERA DE JUEGOS
Adrián Vázquez
Ribadavia (Ourense)

Hola, locos de la extraña y maravillosa gris, tengo 17 años y la pera de juegos, los que más me gustan son Final Fantasy VIII y Metal Gear Solid.¿Hay algún juego sobre Dragon Ball GT en proyecto?

No, y esperamos que si hacen alguno no se parezca en lo más mínimo al fistro de juego que hicieron anteriormente.

¿Por qué en RE3: Némesis, la munición azul para la escopeta que te dan tras salvar al tío del bar en la misma calle donde se encuentra la tienda de trajes en el modo Operation Mad Jackal no está disponible en el juego con Jill?

Pues, de verdad, no lo sabemos. Será cosa de los programdores. También salen varios Némesis en este modo y en la aventura sólo hay uno, aunque haya que vencerle muchas veces o, por ejemplo, tampoco puedes jugar con el Jefe de los mercenarios en la aventura y sí en este modo...

¿Cuándo va a salir el nuevo Star Wars?

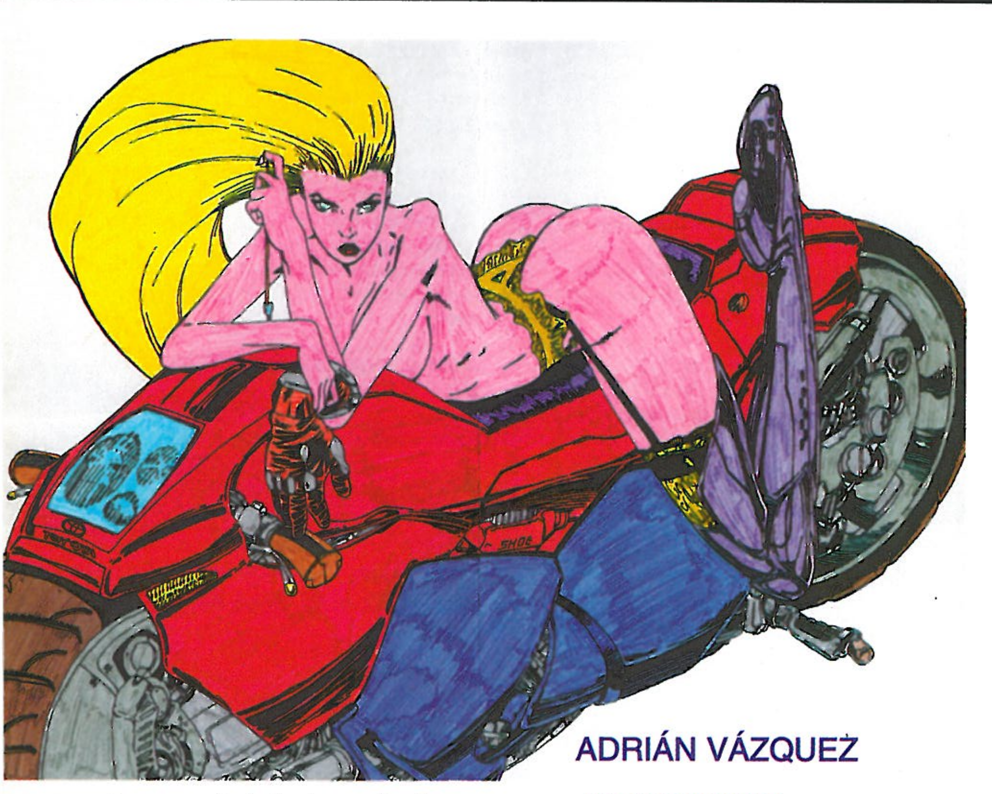
Ya lo tienes, se llama Jedi Power Battles y a nuestro juicio es mejor que el de la peli.

Un saludo y espero que me publiquéis el dibujo.

ARTISTA
Estela González
San Sebastián de los Reyes (Madrid)

¡¡¡Konnichiwa, PSM!!! ¿Cómo estáis? Yo muy bien. Una vez más me tenéis aquí, en vuestra revista, dispuesta a haceros una preguntita y a mandaros algún que otro de mis dibujos. Bueno, pues nada, esta vez os voy a contar el motivo de por qué os he escrito esta vez: Os mando 3 dibujos, y me gustaría que supiéseis desde cuándo llevo dibujando; yo empecé a los 8 años a dibujar, pero no fue hasta los 11 cuando empecé a perfeccionar mi técnica. Ahora tengo 16. No he ido a ninguna academia, he aprendido a dibujar sola (y a colorear, claro); yo





siempre me he inclinado por el estilo manga, y antes dibujaba más animales que personas, pero ahora lo hago al revés, no sé por qué. No soy muy buena dibujando paisajes. Pienso llegar a ser dibujante de cómics, o ilustradora y, quién sabe, tal vez llegue a dibujar para vuestra revista y algún día salga una portada mía en un futuro no muy lejano. Yo de momento voy haciendo mis pinitos en mi instituto y en vuestra revista, y os escribo muy, pero que muy agradecida en que me los hayáis publicado, no sabéis el favor que me habéis hecho y no me canso de repetíroslo.

Pues eso es todo, espero no haberos aburrido y que os gusten mis dibujos. Hala, a cuidarse y a pasarlo bien. Muchas gracias.

NOTA DE LA REDACCIÓN: Estela, te decimos lo mismo que a Sonia. Por favor lee la nota que le hemos puesto a ella.

MAS INDIGNACION
Daniel Navarro
Vía E-Mail

Hola amigos y amigas de PSM. Soy un videoconsolero de 17 años. Indignado, eso es lo que estoy. Hace unos días apareció por los medios de comunicación la noticia de un chico de 17 años que había matado a sus padres y su hermana con una katana, hasta aquí todo normal (si a esto se le puede llamar normal) pero cuál fue mi sorpresa al escuchar que la culpa se la echaban a un videojuego, para ser más exactos el juego en cuestión era el "Final Fantasy VIII", sus argumentos:

El chico llevaba el mismo corte de pelo que el héroe del susodicho juego y tenía una espada igual a la del protagonista (sí, yo creo que la espada de Squall es clavada a una katana). Ya está, no podía fallar, ya tenían que volver a echarle la culpa a los videojuegos. Estoy harto de que gente que en su vida ha jugado a una videoconsola y con un conocimiento nulo de éstas, se ponga a difundir noticias como éstas que lo único que hacen es dañar el sector de los videojuegos. Es que yo todavía me pregunto, cómo pueden decir que todo es culpa de un juego en el cual su argumento principal es el "amor", ¿qué será lo próximo que digan? ¿que la gente que se droga es por jugar al Metal Gear? ¿que cada vez que se atropella a alguien es por culpa del Carmaggeddon? ¿o que todas las peleas callejeras, son causadas por jugadores de Tekken? Lo peor de todo este asunto, es que gente como puede ser tu propia familia se creen este tipo de noticias y eso es lo que realmente duele.

En resumen, yo no niego que ese chico matase por querer parecerse a Squall, pero eso no quiere decir que la culpa sea del juego, sino de la persona en cuestión que sufre algún tipo de desequilibrio mental, y también pido por favor que la gente que escribe este tipo de noticias sea gente especializada o con un mínimo de experiencia en el sector de los videojuegos. Por último, os quiero felicitar por vuestra revista y animar a todo los consoleros y consoleras, que se hagan escuchar y que no dejen que unos ignorantes nos destrocen nuestras ilusiones. Todo aquel que quiera comunicarse conmigo puede hacerlo en Newnathaniel@hotmail.com

TEMAS VARIADITOS
Dave
Barcelona

Hola, amigos de PSM. Tengo una consola gris muy bonita desde que salió en España y os compro la revista desde el primer número. Me encanta. Jo, tío, es que es la mejor. El formato, la información, TODO. Felicidades a todos los que la hacen posible, porque estáis haciendo, para mí, la mejor revista de PSX que he leído nunca. Y seguro que para muchísima más gente. Felicidades. Felicidades por un año cumplido de vuestra revista y felicidades a Patricia. Querría formularos algunas preguntillas sobre la PSX, el futuro lanzamiento de



PS2 y comentaros alguna cosilla más. Primero las preguntas ¿ok?

Espera, espera, déjanos que tomemos un poco de aliento, porque nunca nos habían hecho tanto peloteo en tan pocas líneas. No, en serio, gracias por tus ánimos ya que son los que nos motivan a seguir haciendo esto que, aunque muchos se crean que se trata de pasarse todo el día jugando, tiene mucha más chicha de lo que parece; y si no que se lo pregunten a cualquiera de la redacción cuando se acerca la fecha del cierre y todavía quedan un mazo de páginas por hacer...

¿Cuándo sale Final Fantasy IX y X?

El IX debería haber salido en Japón en Marzo, pero se ha retrasado; esperemos que salga por aquí antes de navidades. El X saldrá más o menos para peimavera del 2001. Léete la sección de Monitor de la PSM nº 15 para más información.

El Densha de GO 2! ¿Cuándo sale en España?

Eso es lo que nos gustaría a todos, que saliera algún Densha en España, pero me temo que lo llevamos crudo.

¿Sabéis algo de una tercera parte de Bust a Groove?

De momento, no.

¿En cuánto descenderá la producción de juegos para PSX con el lanzamiento de PS2?

En menos de lo que te imaginas. Hay más de 70 millones de Playstation en el mundo y encima los juegos van a ser compatibles con la nueva. ¿Tu crees que querrán cargarse la gallina de los huevos de oro?

Hace tiempo escuché algo del lanzamiento de un juego de Jackie Chan. ¿Cuándo sale?

Pues ya está en la calle.

¿SquareSoft no se trasladaba a Europa?

No es que se trasladen a Europa. Lo que pasa es que han abierto una sucursal en Inglaterra, más concretamente en Liverpool.

Cuando obtenga tan preciada consola negra ¿qué juego de lucha me recomendáis?

PSM.- Tekken Tag o Dead or Alive 2

¿Y de coches?
Es evidente: Gran Turismo 2000
¿Alguna otra recomendación?

Si, aunque saldrán más tarde Metal Gear Solid 2 y Munch´s Odysee; los vimos en el E3 y nos quedamos a cuadros.

¿Las tarjetas de memoria de PSX serán compatibles con PS2?

Si, como todos los periféricos. Sin embargo al revés, no.

¿Se acabó Resident Evil en PS2?

Esperemos que no. Es lógico suponer que una saga con un éxito tan grande como la de RE continúe con las consolas de nueva generación; ya lo ha hecho con Dreamcast y el Code Verónica.

Ahora la pregunta del millón... ¿Cuánto vale y cuándo sale PS2?

En el E3 se anunció el precio para EEUU que será similar al que tenga aquí: 299$, algo menos de 57.000 cucas al cambio actual, aunque este precio en España no es todavía oficial. Lo que si es oficial es su fecha de lanzamiento que será el 26 de Octubre de este año.

Unos comentarios:
Tengo el Carmageddon y no voy atropellando por ahi a la gente.
También tengo el Metal Gear Solid y no soy un drogadicto. Y cómo no, tengo Final Fantasy VIII y ni mucho menos, he matado a nadie con una espada.
Eso que les quede claro a la gente que critica una y otra vez a los videojuegos. Y lo peor de todo es que lo hacen sin saber.

5-4-2000
Juan Manuel García
Móstoles (Madrid)

Hola, amigos de PSM. Me llamo Juan Manuel. Yo escucho La Noche Más Loca todos los días. Soy un fan de FFVII y sé un poco de los demás FF. Pienso que el juego FFVII es mejor que FFVIII, pero eso depende de gustos. Bueno, ahí van mis preguntas:
He oído que FFIX va a ser va a ser una continuación de FFIV ¿Es cierto?

No, que nosotros sepamos.

¿Hay un tal FF Prima? ¿Saldrá en España? ¿Cuándo?

¿De donde sacas esa información, tío?

¿Cuál creéis que es mejor, FFVII o FFVIII? ¿Por qué?

Bajo nuestro punto de vista, FFVII es mejor en cuanto a argumento y FFVIII es mejor en cuanto a realización técnica. En cualquier caso, sobre gustos no hay nada escrito y los dos son obras maestras.

¿Sacarán un FF Collection con todos los capítulos para PS2?

Mira, no sería mala idea...

Y una última cosa, me gustaría cartearme con chicas o chicos que le gusten La Noche Más Loca, los videojuegos, o música. (Sobre todo pibas) Ah, y molo mazo (y Adri más). Mi dirección es:
C/Río Llobregat nº10 1ºD
CP 28935 Móstoles
Madrid
Saludo a Irvine y a Adri, que ha escrito esta carta y ha pensado en las 4 últimas preguntas.



FRANCISCO JOSÉ CANO

¡SUSCRIBETE!

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

...................,a ....de ....de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)




Y PARTICIPA EN EL
SORTÈO DE 10
JUEGOS DE :
ISS PRO Evolution
KONAMI
PlayStation
PAL
ISS
iss pro evolution
PlayStation®
ISS
iss pro evolution



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

DINO CRISIS 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNC A MUERE 6,9

PSM n° 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

EXPEDIENTE X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión. Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FEAR EFFECT 8,6

PSM n°16

Un gran juego con una excepcional historia, una excelente ambientación al más puro estilo anime (a pesar de estar hecho en América) y un diseño de personajes también magnífico. Por desgracia, a pesar de ocupar 4 discos, es demasiado corto, el desarrollo muy lineal y el control es, sin duda lo peor, detalles que impiden que se convierta en uno de los mejores juegos de Play jamás hechos.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM) 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII 9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

GRANDIA 9

PSM n°15

Una larga y completa aventura en dos discos que va creciendo en escala e intensidad a medida que nos metemos en ella. Enormes pueblos 3D poligonales para explorar y gran cantidad de personajes de sprites con los que hablar, y todo ello con un sorprendente nivel de detalle, aunque otros detalles no están a la misma altura, como es el diseño de los "dungeons" y el sistema de lucha.

JADE COCOON 8,9

PSM n°13

Una aventura de rol, con una historia completa e interesante, similar a Pokémon en el aspecto de captura de monstruos para usar en los combates, en lugar de llevar a un grupo de héroes. Como Levant, joven maestro de la crisálida, tendrás que salvar a tu pueblo de una terrible maldición, moviéndote por una serie de escenarios renderizados hasta el más mínimo detalle.

LA AMENAZA FANTASMA 7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 9,1

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pié era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Así comienza Soul Reaver, la historia de un ser que no encontrará descanso hasta cumplir su único cometido en la vida, segar las almas de aquellos que lo han condenado. Se desarrolla en tercera persona y los puzzles suelen consistir en mover cajas o activar grandes mecanismos en los que tendremos que pensar en "dos dimensiones", el mundo espectral y el físico.

MEDAL OF HONOR 9,6

PSM n°12

Un juego que, sin hacer demasiado ruido, se ha hecho con una de las notas más altas de PSM. La aventura se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y manejas a tu personaje con vista en primera persona, al estilo Doom. Es increíblemente bueno tanto gráficamente como en el apartado de sonido. Envolvente, adictivo y jugable. Es un producto Spielberg, que más podemos decir... Ah si, que corras a comprártelo.

MEDIEVIL 2 9,1

PSM n°15

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. Sin duda alguna, Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en PlayStation en su género.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE 8

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la pelicula de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

RESIDENT EVIL (PLATINUM) 9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

RESIDENT EVIL II (PLATINUM) 9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS 9,1

PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

SHADOW MADNESS 7

PSM nº15

Aunque ocupe dos discos, este título desarrollado en los estudios americanos de Crave demuestra que todavía tienen que mejorar para poder competir con las grandes producciones japoneses. Está lleno de buenas secuencias de vídeo, con una historia interesante y una banda sonora que la complementa perfectamente, pero el diseño de personajes, el sistema de lucha y otros detalles la estropean.

SILENT HILL 9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad.

Un titulo muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 9,7

En las mismísimas profundidades de Amé-rica Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

SYPHON FILTER 2 9,5

PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

TOMB RAIDER II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

TOMB RAIDER III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION 8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

XENA: PRINCESA GUERRERA 8,1

Las aventuras de la princesa guerrera llegan a las consolas, con fantásticos escenarios y un buen motor gráfico. Para haber usado "motion capture" con los personajes, no están muy logrados, aunque ha servido para que los movimientos de la protagonista se reproduzcan con gran fidelidad. El control es muy incómodo y algunos puzzles resultan demasiado complejos.

Beat'em up (o juegos de lucha)

BLOODY ROAR 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

DEAD OR ALIVE 9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinanternente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

EHRGEIZ 7,6

PSM nº 13

Juego de lucha cuyo mayor atractivo es usar a personajes como Cloud, Tifa, Sephiroth y otros conocidos de Square y los subjuegos que incluye, que por sí mismos podrían servir para hacer otro titulo aparte, aunque con el principal inconveniente de que la lucha en sí es bastante floja, en comparación con lo que hay actualmente en el mercado.

MARVEL VS. CAPCOM 6,8

PSM nº15

Podría decirse que es el más complejo de la serie de juegos de lucha de Capcom. La incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que al menos merezca la pena probarlo. Sin duda, los incondicionales de la serie seguirán viéndoles alicientes, pero el resto de jugadores posiblemente vean más de lo mismo.

MARVEL SUPERHEROES 5

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

MORTAL KOMBAT TRILOGY 6

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.



PSYCHIC FORCE 7

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bas-

tante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

RIVAL SCHOOLS



Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM) 9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

STREET FIGHTER ALPHA 2



Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

STREET FIGHTER EX



Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

TEKKEN (PLATINUM)



El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro, impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TOBAL 1 6

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

VICTORY BOXING 2



Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WCW MAYHEM 6,2

PSM nº 14

Los controles del juego son bastante buenos, fáciles de manejar y cuenta con un buen número de luchadores reales con los que se ha usado el motion capture. Sin embargo, a pesar del uso de esta técnica, los gráficos no están suficientemente depurados y hay mucho "clipping". Además, se echan en falta la gran cantidad de modalidades de juego de otros títulos de lucha libre.

WU-TANG: TASTE THE PAIN

7,9

PSM nº 12

Entretenido juego de lucha, a pesar de ciertas carencias en el control y en el desarrollo gráfico de los escenarios, la gran cantidad de secretos que esconde en su modo historia hará que quieras seguir jugando para descubrirlos todos. Gran variedad de situaciones, personajes, golpes, etc. Divertida opción para 4 jugadores.

XMEN VS STREET FIGHTER

5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

CARMAGEDDON



Esperábamos mucho más de un juego que tenía posibilidades de convertirse en clásico, pero se queda simplemente en polémico. Los gráficos están poco trabajados y son demasiado poligonales, la música es muy Heavy, pero de poca calidad, y el control analógico es malo e impreciso, aunque mejora con el digital. Los aspectos que salvan la nota es la originalidad del planteamiento y la variedad de escenarios.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL



PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

CHOCOBO RACING 5,1

PSM nº 13

Compite con un buen número de los personajes más conocidos de Square en el típico arcade de carreras. Cuenta con un modo historia que te permitirá acceder a un buen número de secretos y personajes ocultos que harán las delicias de todos los aficionados a los juegos de Square. Para todos los demás consoleros, resultará seguramente demasiado simplón. Imprescindible tomárselo con sentido del humor.

COLIN MC RAE RALLY

9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

CRASH TEAM RACING 9,5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DEMOLITION RACER 8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)

8,5

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

DRIVER 9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360º, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

F-1 2000 9,3

PSM nº16

Posiblemente el mejor juego de F1 del momento, ya que es muy espectacular, y además posee una base de datos completamente actualizada a esta temporada. Nos permite vivir con realismo el vértigo de la F1, corriendo el campeonato de motor más importante del mundo. Sabemos cómo se las gastan los muchachos de EA Sport, por lo que ya sabéis que tipo de juego puedes encontrar.

FÓRMULA 1 97 (PLATINUM)

9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

FÓRMULA 1 98

5

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

FORMULA 1 99 7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

GRAN TURISMO (PLATINUM) 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2 10

PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.

GRAND THEFT AUTO 2

6,6

PSM nº 12

El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo tendrás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho más entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

KILLER LOOP 7

PSM nº 13

Carreras futuristas al más puro estilo Wipeout3, aunque con ligeras modificaciones. Conduce a una velocidad endiablada unos extraños vehículos futuristas, llamados trípodes, por unos circuitos con un estupendo diseño, llenos de curvas, rizos y objetos que recoger, pero, eso sí, procura bajar la música, antes de marearte.

LE MANS 24 HORAS

9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

MICROMANIACS 7,7

PSM nº16

Las carreras de Micro Machines de toda la vida, con la innovación de que manejamos unos simpáticos alienígenas. Muchos circuitos, con una enorme variedad y originalidad, que nos harán pasar unos ratos magníficos. En compañía de amigos, el modo multijugador resulta muy divertido. Es un juego difícil, adecuado para aquellos que busquen retos en su videoconsola. Intenta llevar a tu enano cabezón a la meta antes que nadie, y ve descubriendo todos los secretos de este interesante juego.

MOTO RACER 2 9

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

NASCAR 2000

5,4

PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carreras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configuración no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.

NEED FOR SPEED III



Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

RAGE RACER **8,5**

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)



Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

ROAD RASH JAILBREAK



PSM nº16

Nuestro objetivo: liberar a Spaz, el macarra motorista más peligroso de todos los tiempos ¡sacándole de la cárcel! Para eso nos metemos en una banda de motoristas y nos abrimos paso entre sus filas a mamporros, y a toda pastilla por las carreteras americanas, a ritmo de música cañera. Divertido y adictivo, si los gráficos hubieran acompañado, podría haber sido la caña.

ROAD RASH 3D



Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones. La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

ROLLCAGE STAGE 2



PSM nº16

Si el primer Rollcage ya era bueno, este lo supera en todo: más y mejores coches, más y mejores circuitos, mejores efectos de sonido, magnífica banda sonora, un control mucho más refinado, y tal cantidad de secretos que descubrir (modos de juego, coches, circuitos...) que puede causar graves casos de adicción a los aficionados a las carreras futuristas.

SPEED FREAKS **8,3**

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA TOURING CARS **9,4**

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecian en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

V-RALLY 2 **9,4**

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3 **9,4**

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

COOL BOARDERS 3



Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

COOL BOARDERS 4 **6,8**

PSM nº15

¿Más de lo mismo con mejores gráficos? Pues no, los gráficos no están especialmente mejorados, la principal novedad la constituye la inclusión de licencias de marcas especializadas en indumentaria y material deportivo especializado y profesionales reales. Lo más divertido, los eventos especiales.

CYBERTIGER **7,2**

PSM nº15

Segunda incursión de Tiger Woods en la Play, que se supone dirigida a una audiencia más joven y a los que no se hayan enfrentado nunca a un palo de golf, por lo que elimina muchos de los elementos más complicados de modo que resulta fácil meterse en el juego. Gráficamente se queda demasiado corto. Buen control analógico del palo, menos cuando hace falta precisión.

EVERYBODY'S GOLF



Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

EVERYBODY'S GOLF 2 8,8

PSM nº15

Golf para todos, tanto si os gusta este deporte como si no, estamos seguros de que más de uno acabará picándose y pasando muchas más horas de las que podía llegar a imaginar. Estética de dibujos animados con animaciones simpáticas. Manejo sencillo e intuitivo. Nuevos personajes y premios extra por victoria.

FIFA 99 9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

FIFA 2000 10

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT

7,2

Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 9

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

ISS PRO EVOLUTION 9

PSM nº15

Aunque le falta la gran cantidad de posibilidades (liga, copa, mundial...) y licencias de otros juegos de fútbol, seáis o no fans de FIFA, este es un juego diferente que hay que probar si os gusta el fútbol, y podáis decidir por vosotros mismos cuál es mejor. En la Redacción ya llevamos tiempo discutiendo, y la cosa sigue sin quedar clara, pero está claro que aquí no nos van a regalar los goles.

KNOCKOUT KINGS 2000

8,7

PSM nº 12

Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.

NBA LIVE 99 9

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA LIVE 2000

9,4

PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

6

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego 5

REEL FISHING

6,5

PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman´s Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

TENNIS ARENA 8

Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

THRASHER: SKATE & DESTROY

5,6

PSM nº 14

Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un período de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS 99



Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 9,1

El mejor simulador de skate del mercado. Gran cantidad de escenarios y modos de juego para poner a prueba nuestras habilidades. Fácil manejo, aprendizaje progresivo y posibilidad de mejorar las características de los distintos personajes que se pueden elegir. Buenos gráficos y banda sonora variada.

TRICK'N SNOWBOARDER



PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

STREET SKATER 2 8,5

PSM nº16

Street Skater 2 es un innovador juego de skateboarding que te da la oportunidad de crear tu propio pista de patinaje. Esta opción, unido a la excelente jugabilidad, que te permite realizar

todo tipo de saltos en todo tipo de lugares, hacen de este juego una opción interesante y una gran alternativa a Tony Hawk's Skateboarding.

VIRTUA POOL


Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
7,5

PSM nº16

El sonido sirve para ambientar al máximo, y los comentarios, a diferencia de otros juegos de fútbol. Lo más destacado son los retos: nos ponen en una situación de una final anterior y hay que superar el desafío que nos proponen (defender el resultado, o darle la vuelta antes de que acabe el partido). Seguramente no sea el mejor simulador de fútbol de Play, pero es una buena opción para todos aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.

Estrategia

ARMY MEN 3D


PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR


Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO
8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & CONQUER RETALIATION


Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000


Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME PARK WORLD


PSM nº16

Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al mando de un parque temático y divertir a tus visitantes con atracciones de todo tipo, incluso la montaña rusa. Su control y su jugabilidad te enganchan desde el principio. Un juego indispensable que no se te quedará corto... pero sólo si te van esta clase de juegos.

THEME HOSPITAL
8,5

Divertido juego en el que tendras que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

WARCRAFT 2


Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

WARHAMMER II: DARK OMEN
7

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

WORMS: ARMAGEDDON
7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

40 WINKS
8,4

El mundo depende de dos inocentes y felices niños que no han perdido la confianza en el mundo de la fantasía. Ruff, uno de ellos, es un valiente niño cuyo sueño siempre ha sido convertirse en un ninja con poderes sobrenaturales o en un duende capaz de sortear a todos los enemigos que se le pongan por el camino, ahora tendrá la oportunidad de hacer sus sueños realidad.

Un título muy divertido que llama la atención por su gran variedad de escenarios y enemigos.

ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)


El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto, tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

ABE'S EXODDUS
9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

APE ESCAPE
8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE
3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS
7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy

especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

CAPCOM GENERATIONS 7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 2 8

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

CRASH BANDICOOT 3

9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CROC 2 7,8

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus pies. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

9

Richter Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

HEART OF DARKNESS



Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

KINGSLEY 7,1

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

LOS PITUFOS 7,3

Reproduce con bastante fidelidad el espíritu de la serie de dibujos, doblaje incluido, pero no deja de ser un plataformas, directamente inspirado en la serie de Mario, bastante simplón, que no aporta nada nuevo. Para niños pequeños que puedan disfrutar con las aventuras de estos enanos azules.

MEDIEVIL 9,4

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

MIDNIGHT IN VEGAS 7,6

PSM nº16

Un juego dirigido a un público más adulto del habitual, que trata fundamentalmente de gastarse las perras (y, si es posible, ganar también unas cuantas) en todos los juegos típicos de los casinos más famosos del mundo, los de Las Vegas: Ruleta, dados, blackjack, bacarrá, póker, y todas las tragaperras que os podáis imaginar.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO

9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

SPYRO THE DRAGON



Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 8,8

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran" dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

TOMBI 8,5

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

WILD 9 7

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

WORMS PINBALL



Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

DEVIL DICE



Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntarlos con otros con su misma

numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

BUST A MOVE 2 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

KURUSHI 6

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

MR. DOMINO 6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD 7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

APOCALYPSE 7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

8,5 ···Y MEN: AIR ATTACK

PSM nº15

Un divertido concepto que consigue su mejor título en esta ocasión, con grandes dosis de acción y enemigos de sobra para fundir o hacer saltar en pedacitos (de plástico, claro), mientras cumplimos toda clase de misiones con nuestros helicópteros de combate por unos escenarios con unos gráficos que no son tan simples como pudiera parecer.

ASTEROIDS 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM) 9

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

DUKE NUKEM 7

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenía la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ingredientes.

G DARIUS 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST 9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK 9,2

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

POINT BLANK 2 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR 6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

RETROFORCE 7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

TIME CRISIS (PLATINUM) 8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2

9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 **8,7**

PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS **7**

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

COLONY WARS: VENGEANCE

9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

EAGLE ONE **8,3**

PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS **8,5**

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

COLONY WARS: RED SUN **9,6**

PSM nº16

La mejor saga espacial de PlayStation regresa en mejor forma que nunca. Increíbles gráficos, estupendos diseños de naves, atmósferas espaciales excelentes, una épica banda sonora, efectos de sonido magníficos y un control que nos permitirá convertirnos en el mejor piloto de la galaxia en poco tiempo. Por si eso no es suficiente, es más fácil que los anteriores, y no tendremos que volvernos locos para terminarlo por completo.

G POLICE (PLATINUM) **6**

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-POLICE 2

7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER **9**

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM) **7**

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

WING OVER 2 **6,7**

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE

7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes! Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC **9,5**

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000

9,6

PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

PARAPPA THE RAPPER **6**

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

UM JAMMER LAMMY **6,3**

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



Nº. 7



Nº.8



Nº.9



Nº. 10



Nº. 11



Nº. 12

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P. .... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

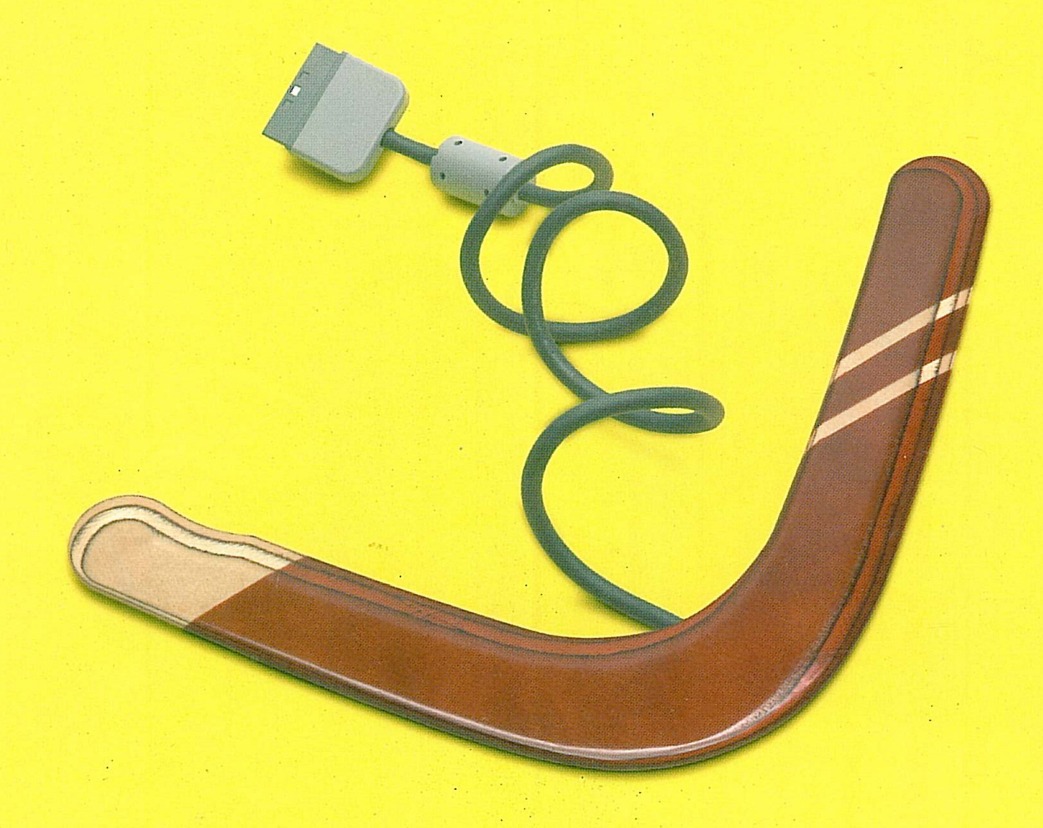
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:...........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barce





Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.





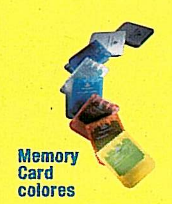














www.playstation.es